MÁS DE 200 JUEGOS ANALIZADOS CADA MES

Nº 18 500 ptas

PlayStation Power

La autoridad en los juegos de PlayStation

8 414090 122771

¡GRATIS!
2 PÓSTERS
GIGANTES
DE TEKKEN 3

El regreso del duque

DUKE NUKEM TIME TO KILL


KONAMI®
Orense, 34-9ª
28020 Madrid
Tel: 91 5562802
Fax: 91 5562835
No será que te da miedo
A que esperas.....
PlayStation
PAL
KONAMI®
ran
SAT.1 FUSSBALL
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER PRO 98
KONAMI XXL SPORTS SERIES
PlayStation™
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER PRO 98
PVP RECOMENDADO 9.490 PTAS
EL JUEGO INCLUYE CD DEMO DE METRAL GEAR SOLID
"PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

30 Noviembre 1998 Nº 18

PlayStation Power

¡La autoridad en los juegos de PlayStation!



Directora:
Ana Cris Gilaberte



Redactora:
Rosana Rivero

Técnico:
Arnau Marín



Redactor:
Miquel López

Redacción PlayStation Power:
P.º San Gervasio, 16-20 08022 Barcelona
Tel: (93) 254 12 50. Fax: (93) 254 12 63
www.mcediciones.es/playstationpower
e-mail: playpower@mcediciones.es

Colaboradores: Asunción Guasch, Carles Sierra, Albert Font, Roser Colet Alfonso Catena

Webmaster: Amadeu Brugués. abrugues@mcediciones.es

Maquetación electrónica:
Lluís Guillén

Corrección: Manuel Casals

Administración:
MC Ediciones SA P.º San Gervasio, 16-20 08022 Barcelona
Tel: (93) 254 12 50. Fax: (93) 254 12 63

DIRECCIÓN EDITORIAL
Editora: Susana Cadena
Gerente: Jordi Fuertes

PUBLICIDAD
Directora de ventas: Carmen Ruiz. carmen.ruiz@mcediciones.es
Madrid: Elena Cabrera. comercial.mad@mcediciones.es
Gobelas, 15 planta baja, 28023 Madrid
Tel: (91) 372 87 80 Fax: (91) 372 95 78
Barcelona: Carmen Martí. carmen.marti@mcediciones.es
P.º San Gervasio, 16-20 08022 Barcelona
Tel: (93) 254 12 50. Fax: (93) 254 12 63
Publicidad Consumo: Alba Fernández
P.º San Gervasio, 16-20 08022 Barcelona
Tel: (93) 254 12 50. Fax: (93) 254 12 63

SUSCRIPCIONES
Manuel Núñez
Tel: (93) 254 12 58
Precio de este ejemplar: PVP 500 ptas. (IVA incl.)
Precio para Canarias, Ceuta y Melilla: 500 ptas.
(incluye transporte)
Precios de suscripción por 12 números: 5.100 ptas. España; 6.995 ptas. Europa y 10.150 ptas. el resto del mundo.

Filmación y fotomecánica:
MC EDICIONES
P.º San Gervasio, 16-20 08022 Barcelona

Impresión:
Rotographik – Giesa Tel: (93) 415 07 99
Depósito Legal: 22.847/97
Impreso en España – Printed in Spain

Distribución:
Coedis S.A. Avenida de Barcelona, 225
Molins de Rei, Barcelona
Coedis Madrid: Laforja, 19-21 esq. Hierro
Polígono Indal. Loeches
Torrejón de Ardoz. Madrid

Distribución Argentina:
CEDE, S.A. Sud América, 1532. 1290 Buenos Aires.
Tel: 301 24 64. Fax: 302 85 06
Distribución capital: AYERBE Interior D.G.P.

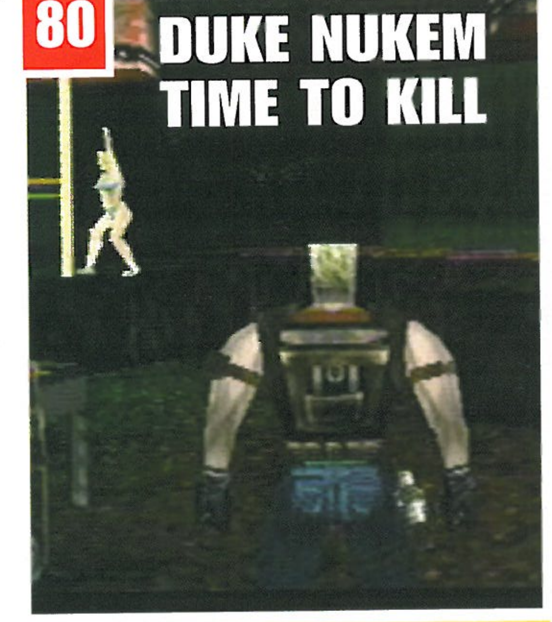
Distribución México:
Importador exclusivo CADE, S.A. de C.V.
Lago Ladoga, n.º 220 Colonia Anahuac
Delegación Miguel Hidalgo México D.F.
Tel: 545 65 14
Estados: Publicaciones CITEM
D.F.: Unión de Voceadores
Editor responsable: María Elena Cardoso
Certificado de licitud de título (en trámite)
Certificado de licitud de contenido en derechos de autor (en trámite)
Número de reserva al título en derechos de autor (en trámite)

MC

Edita: MC Ediciones, S.A.
P.º San Gervasio, 16-20 08022 Barcelona
Tel: (93) 254 12 50
Fax: (93) 254 12 63

80

DUKE NUKEM TIME TO KILL



¡Trucos!

Las guías más grandes y los mejores trucos TODOS LOS SECRETOS AL DESCUBIERTO

Colin McRae Rally

Vigilante 8

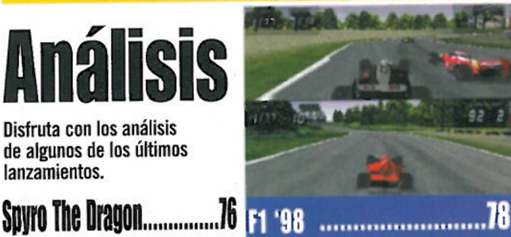
Doom





Análisis

Disfruta con los análisis de algunos de los últimos lanzamientos.





INTRO 4

Las últimas novedades en el mundo PlayStation. ¡Todo lo que necesitas saber!

Intro

Noticias y novedades sobre el mundo PlayStation

PRIMER CONTACTO

Una fantástica guía que te conducirá por los mejores y más sorprendentes títulos venideros

TOCA 2



La fabulosa secuela de este fantástico juego de carreras ya está casi a punto para su esperado lanzamiento. Os avanzamos nuevas imágenes.

Puesta al día

Final Fanta

Nueva demo en Japón... ¡Y YA HEMOS

Tras las noticias acerca de *Final Fantasy VIII* que te avanzamos hace dos meses, este mes nos ha llegado una copia japonesa de *Brave Fencer Musashinden*. ¿Qué tendrá que ver el tocino con la velocidad?, te preguntarás. Pues muy sencillo, con el disco del juego venía un segundo CD con una demo jugable de *FFVIII*. Una hora larga de juego es un buen aperitivo de lo que está por llegar ¿no? Tras una fascinante introducción renderizada, tu equipo, compuesto por Squall, Lenore y Zell, y tú, os encontrais en una isla en la que, acto seguido, comienzan a sucederle todo tipo de cosas. Al atravesar la ciudad te encuentras con un tipo extraño que blande una espada enorme y que te pide que le sigas a una torre altísima que se divisa a lo lejos. Por el camino deberás enfrentarte a soldados, criaturas similares a dragones y a atacantes voladores. Aquí es donde tendrás la oportunidad de probar tu magia y algunas armas estupendas. Squall, por ejemplo, puede empuñar su pistola/espada y Lenore puede ejecutar su movimiento especial, una especie de invocación realmente teatral, con el que se transforma en un dragón que construye una montaña para, acto seguido, provocar una marea que arrastra a todos los enemigos. PSP



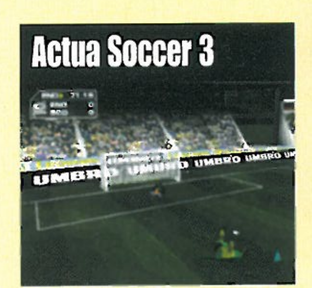
▲ El impresionante ataque mágico de Lenore empieza a tomar forma.





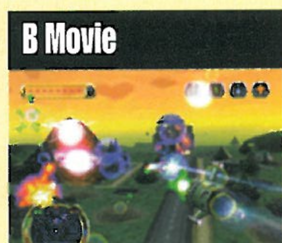


Actua Soccer 3



La inevitable secuela de *Actua Soccer*, un juego aclamado por la crítica pero olvidado por los compradores. Ábre los ojos y las orejas y escuchanos.

B Movie



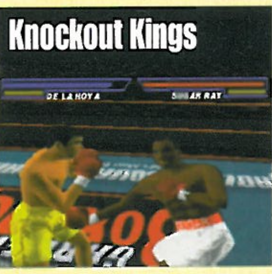
Un nuevo enfoque para el clásico tema de las invasiones alienígenas. Pero en este caso, no hay limitaciones de presupuesto para el vestuario.

Tenchu



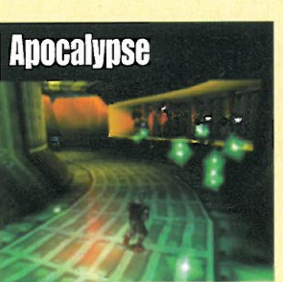
Aventuras en 3-D siguiendo la tradición de *Tomb Raider*; en esta ocasión eres un ninja que se dedica a desplazarse con sigilo y a matar a mogollón de gente.

Knockout Kings



Ali, Lewis, Sugar Ray, George Foreman. Sólo falta el Potro de Vallecas en el primer juego de boxeo medio decente.

Apocalypse



¿Un simulador del fin del mundo? Nada de eso. Un *shoot 'em up* en 3-D en el que debes meterte en el pellejo de Bruce Willis.

sy VIII

JUGADO!



▲ Así tienes que encargarte de los bichos como dragones. Aunque tan sólo se trata de una demo, te brinda la oportunidad de probar un buen montón de ataques. Imagina lo complicado que puede llegar a ser el sistema de combate en la versión definitiva.



▲ En el centro de la ciudad te encontrarás a este tipo que te pide que le acompañes a las montañas.



▲ ¿Pero te puedes fiar de ese tipo? A veces parece que te esté tomando el pelo.

Noticias

ISS Pro '98 con una demo de Metal Gear Solid

Por fin las empresas de software se deciden a incluir demos previas de juegos que todos estamos esperando. Y ¡GRATIS!





Noticias estupendas para todos los propietarios de una PlayStation. *ISS Pro '98*, el mejor juego de fútbol de la historia, se lanzará a la venta acompañado de un CD con una demo que incluirá dos niveles del fascinante *Metal Gear Solid* (un firme candidato a la nominación de mejor juego del mundo). Según Konami, sólo la primera remesa de títulos de *ISS Pro '98* vendrá con la demo, pero lo dicho, dicho está y hay que cumplirlo. Suponemos que estará disponible hasta Navidad pero, por si acaso no fuera así, lo mejor que puedes hacer es salir corriendo hacia tu tienda y hacerte con un ejemplar. PSP

Puesta al día

Actua Soccer 3

¡Me gusta el «furbo», los domingos «pol·la» tarde es la mayoooor...!

Actua Soccer 2 cautivó los corazones y las mentes futboleras de toda una generación de propietarios de PlayStation. Fue una lástima que no triunfara todo lo que se merecía, ya que el mercado futbolero estaba saturado de títulos en esa época.

Con esta actualización se han añadido las selecciones nacionales, lo que nos da un total de 450 jugadores. Como es lógico, no todos tendrán el mismo aspecto que sus equivalentes reales, pero sí que podrás disfrutar de 50 estrellas internacionales recreadas digitalmente. A ver si se acuerdan de algunos de nuestros jugadores y podemos ver el rostro virtual de, por ejemplo, Hierro o Luis Enrique. Una de las mejoras más notable es la posibilidad de variar la distancia de los pases cortos y largos. PSP



Puesta al día

B Movie

Desempolva la extraña música vacilante porque GTI prepara un nuevo shoot 'em up

B Movie es una experiencia colorista e irreverente. Unos platillos volantes de pega inspirados por las películas americanas de serie B (de aquí el nombre) de los 50 invaden la pantalla en oleadas sucesivas de ataques mientras tú debes completar la misión en la nave que se te ha designado.

El diseño de las misiones y de los entornos es estupendo; desde el principio, con el paisaje campestre americano en el que se descubren unos círculos en los cultivos, hasta las invasiones marcianas a gran escala, sin olvidar las misiones finales en el planeta de los propios malos. PSP

▲Los efectos de sonido y la banda sonora son brillantes. Parecen sacados de una peli de serie de B de verdad.

▲Puede que se inspire en películas de bajo presupuesto, pero esos gráficos no tienen que ser baratos.

Últimas noticias

Vuelve Worms

Microprose regresa al mundo del desarrollo para consolas con *Worms 2*. Este título llegará a Europa poco antes del verano del 99.

Llega el billar

Activision's Pool Hustler. De- ás enfrentarte a 12 rivales utilizan diferentes estrategias y artimañas. Para darle un poco de color, el jugador desarrollará sus habilidades en entornos diferentes y sobre mesas de billar únicas. De momento, no hay fecha de lanzamiento confirmada.



▲ Cuando los platillos alienígenas atacan de esa manera, no debe ser fácil intentar salvar a nuestro planeta.





▲ Hay que prestar atención al radar detecta-alienígenas porque... Vaya, vaya, demasiado tarde.









Puesta al día

Tenchu

El crimen nunca había sido tan divertido

Con una sola palabra podemos describir la primera versión de Tenchu que ha llegado a nuestras manos: excelente. Este juego de acción de libre exploración en 3-D se está forjando a las mil maravillas, y en la redacción esperamos la versión definitiva conteniendo el aliento. En tu papel de guerrero ninja tienes a tu disposición una gama de armas y equipamiento que va desde un puñado de shurikens a bombas de humo, pasando por minas y otros artilugios. El equipamiento que llevas por defecto se reduce a un gancho muy útil que te permite encaramarte a los tejados y evitar ser detectado. El juego utiliza un medidor de detección similar al de Metal Gear Solid que te indica si te han localizado y a qué distancia se encuentra el enemigo.





▲ Puedes elegir entre un ninja masculino o femenino. La chica es un pelín más rápida, pero apenas si existen diferencias. Los dos cortan y trocean la mar de bien.



▲ En la matanza de enemigos siempre hay alguna extremidad que acaba seccionada y un montón de sangre. Incluso algunos personajes arañan las paredes al morir.

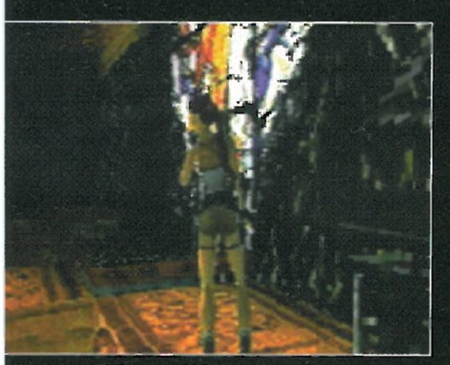


▲ Aunque todos los personajes son buenos luchadores, es mejor evitar los enfrentamientos directos hasta que no hayas dado con el objeto de tu misión.

Especial

Tomb Raide

Estas navidades va a hacer muy felices a chicos de todas las edades. Bienvenida de nuevo, Lara


▲ Mira esa vidriera de colores. Si dan ganas de ponerse a rezar.

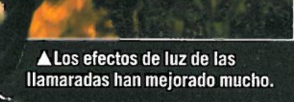
Los dos primeros juegos de *Tomb Raider* han sido un éxito total y de momento las ventas se sitúan por encima de los ocho millones de unidades. Como cualquier héroe de acción que se precie, Lara Croft se ha puesto bien guapa, ha mejorado su equipo y ha partido en busca de aventuras por los escenarios más exóticos. Por lo que hemos podido ver hasta ahora, a *Tomb Raider 3* no le costará seguir la tradición. Para su última excursión se están diseñando los más insólitos parajes, pero el modo de acceder a los niveles ha aumentado la interacción con el mundo de Lara. En lugar de seguir una estructura lineal, que te obliga a completar un nivel para poder acceder al siguiente, en la tercera entrega podrás elegir el lugar al que quieres viajar a continuación. Tendrás que empezar en la India, el primero de los quince niveles, pero a partir de aquí te ofrecerán una serie de destinos. Será de vital importancia que te lo pienses mucho antes de decidirte por un nivel. El orden que sigas para resolver la aventura afectará de forma directa a la dificultad del juego. Un objeto o un enigma puede esconder la clave del éxito en otro nivel posterior. De momento, Área 51, la Antártida y Londres son los únicos niveles que tienen una estructura definida y casi completa. Aunque Área 51 sigue siendo todo un enigma, al igual que su homólogo real, la Antártida y Londres ya van tomando forma.

El sistema para guardar la partida también ha sufrido un buen repaso. Una de las quejas que más fuerte se oyó cuando apareció *TR2* era el hecho de que el método mediante el cual podías guardar siempre que quisieras acababa con todo el suspense del original. Eso de tener que arreglártelas hasta dar con el siguiente cristal para poder salvaguardar tu avance era el elemento realmente adictivo. En *Tomb Raider 3* podrás jugar de dos maneras. En el modo Fácil puedes adoptar el método de la segunda entrega. En el Difícil dispones de cinco cristales con los que decides dónde quieres guardar tu posición. A medida que avanzas puedes recoger más cristales, pero te verás en la obligación de utilizar tus oportunidades con mucho cuidado.

Si echas un vistazo a las capturas verás que en esta ocasión, todo está mucho más claro. Core ha dado un paso de gigante con su nuevo sistema de alta resolución. Los


▲ En la autenticidad de todos los Tomb Raider radica su atractivo.

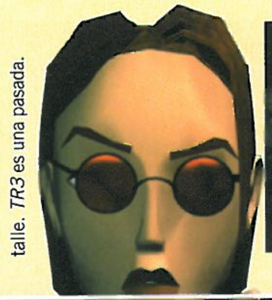
▲ Los efectos de luz de las llamaradas han mejorado mucho.


▲ Lara contempla la selva desde un punto elevado. Atentos al horizonte.

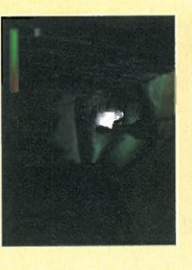

▲ Resbalón por el glaciar.

¡Impresionante!

No te pierdas los nuevos efectos de las explosiones en el agua. Maravíllate ante los efectos de luz de las detonaciones bajo la superficie. Babea ante la dispersión del agua tras la explosión. Se ha prestado la máxima atención hasta por el más mínimo detalle. *TR3* es una pasada.



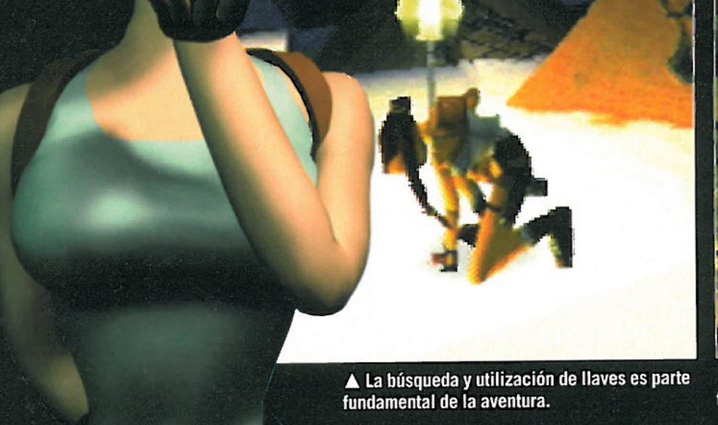








r3



▲ La búsqueda y utilización de llaves es parte fundamental de la aventura.



▲ De vuelta en las ruinas del templo. Todavía faltan los animales.



▲ Con esa capa de niebla, parece una foto de verdad. A Lara aún le queda una buena subida.



▲ Más de un jugador se animará a viajar después de ver esto.



▲ El nuevo movimiento para agacharse de Lara. Una nueva dimensión se abre en la tercera entrega.





▲ En este templo se respira el ambiente de los siglos. ¿Quién vivirá aquí?



▲ Los gráficos de alta resolución permiten la creación de fondos y escenarios más detallados.











▲ Yo no nadaría en el Antártico, pero en *TR3* todo es posible.



▲ Un oscuro y amenazador túnel. Seguro que está deseando que alguien lo explore.



▲ Será mejor que tengas las zapatillas deportivas a punto, ya que en más de una ocasión deberás salir por piernas.

Especial

Tomb Raider 3

Los nuevos efectos del agua sólo son la punta del iceberg. Ahora dispones de muchas más formas de avanzar

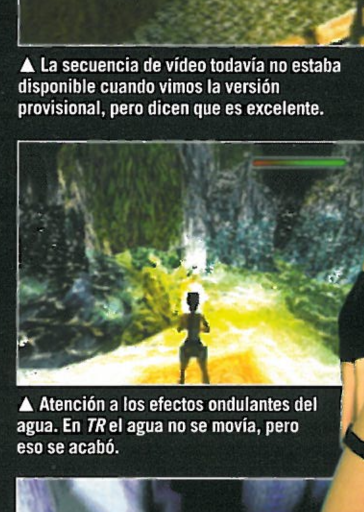


▲ Oscuro y húmedo. Seguro que ahí dentro hay algo de valor.

bordes del entorno son más fáciles de ver, y eso hace que no resulte tan complicado saltar de plataforma en plataforma. Además, Lara tiene un aspecto más elegante y espigado. A pesar de este toque ambicioso, los programadores han conseguido que Lara corra más rápido que en ocasiones anteriores. La jugabilidad es muy fluida y, por esto, la acción parece un poco más frenética.

Además de tener acceso a armas nuevas (un lanzacohetes que carga sobre el hombro, por poner un ejemplo), la manera en que reaccionan con el entorno es un hecho a tener en cuenta. Podrás ver cómo salen desechados los cartuchos usados de las Uzis tras disparar. Es más, si al mismo tiempo estás en el agua podrás ver cómo se hunden y provocan ondas. Las granadas también tienen como resultado efectos más realistas. Si explota una bajo el agua, primero verás una pequeña explosión y luego el efecto expansivo de la detonación que emerge con violencia del agua. Las nuevas rutinas de diseño orgánico hacen que los gráficos pierdan su aspecto regulado, y se consigue mayor margen para la visualización de pequeños detalles como raíces de árboles o formaciones rocosas volcánicas. Y, de paso, Lara ha desarrollado un par de movimientos nuevos. Ahora puede agacharse y arrastrarse, lo que le permite sacar el máximo provecho del entorno. Podrás ver a Lara ingeniándoselas de mil maneras para avanzar. Los de Core también están trabajando duro con la Inteligencia Artificial de todas las bestias y hombres con los que Lara se cruzará en su camino. Gracias a su nueva habilidad para escabullirse, Lara podrá evitar a los enemigos que actúen como centinelas en lugar de tener que enfrentarse abiertamente contra ellos. Las reacciones de los animales serán más realistas. Puedes apostar lo que quieras a que deberás enfrentarte a otro T-Rex, pero lo más interesante es la inclusión de nuevos dinosaurios Compy. Cualquiera que haya visto El Mundo Perdido notará la presencia de estas pequeñas criaturas y su complejo comportamiento. La presencia de estas bestias demuestra cómo están exprimiendo el hardware de la PlayStation los programadores del juego. Tomb Raider 3 será una auténtica monstruosidad. PSP

▲ La secuencia de vídeo todavía no estaba disponible cuando vimos la versión provisional, pero dicen que es excelente.

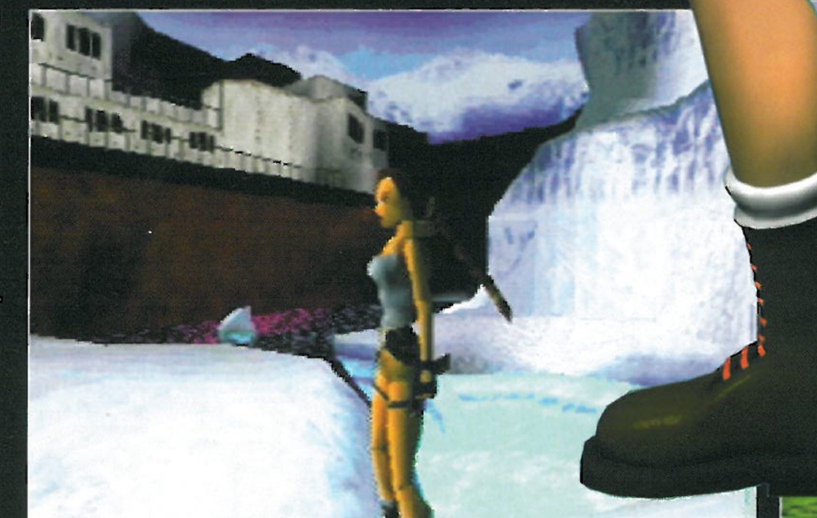


▲ Atención a los efectos ondulantes del agua. En *TR* el agua no se movía, pero eso se acabó.



▲ Aquí puedes comprobar cómo han mejorado los efectos de luz.

▲ ¿Dónde está la tripulación de ese barco fantasma?

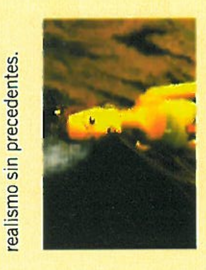


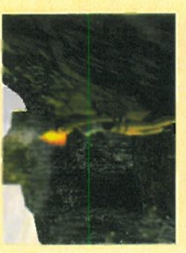
▲ El nuevo sistema para guardar representa un retorno al suspense de *TR*. Para los jugadores expertos será un auténtico desafío. Los demás pueden decidirse por la opción fácil.

Últimas noticias

¡Humo!

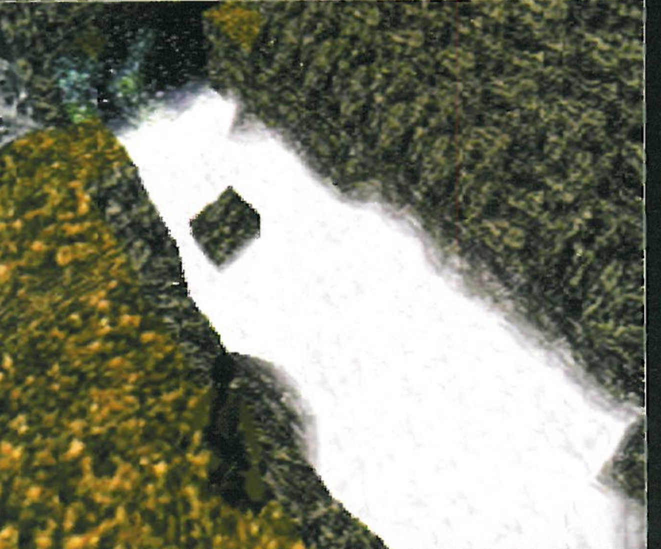
Los efectos de partículas hacen su entrada en *TR3* y puedes verlos en varios aspectos: en el aliento de Lara cuando hace frío, en el humo de las antorchas que arden... Las pistolas de Lara también expulsan humo tras los disparos y las acumulaciones de niebla dotan a algunos niveles de un realismo sin precedentes.

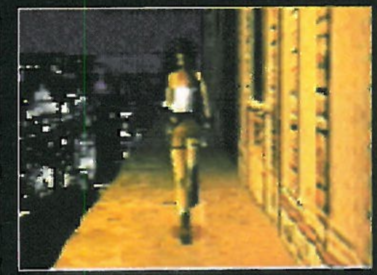





▲ Con las dos pistolas en ristre, Lara se esconde en las sombras preparada para atacar a quien sea.

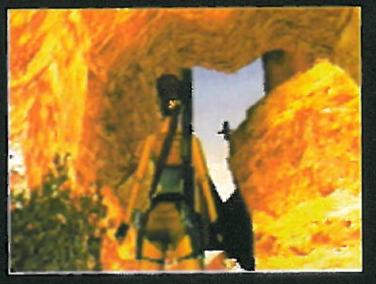









▲ La calidad de esta escena se aprecia mejor en movimiento.







▲ «¿Puedes verlo? Estoy segura de que algo me ha bajado por el cuello.» Lara interacciona.





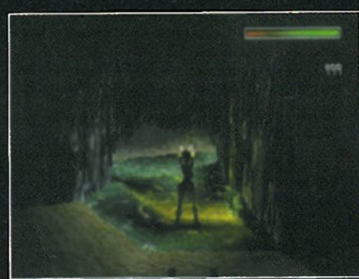
▲ A los que vieron el episodio de *Expediente X* en el que Mulder acaba en la Antártida les sonará esta escena.



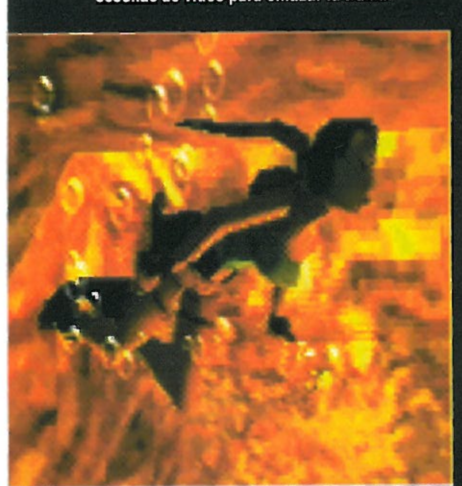
▲ Lara en un descanso para buscarse a sí misma en el desierto. Aquí tienes una selección de los niveles acabados hasta ahora. Espera a ver el resto.



▲ Aparte de la intro, habrá todo tipo de escenas de vídeo para enlazar la trama.



▲Si miras con atención podrás ver los cartuchos gastados golpeando el agua.





▲ Más o menos habrá las mismas ocasiones en que necesites una buena antorcha que en *TR2*.

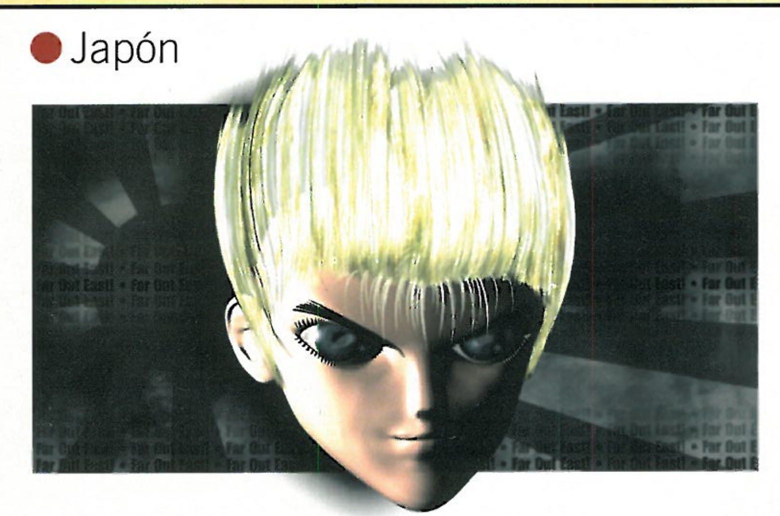


▲Ahora que la resolución es mayor, los entornos ya no son tan artificiales. Cuando aparezca *Tomb Raider 4* igual puedes estar al lado de Lara. Todo se andará.

Intro

Noticias y novedades sobre el mundo PlayStation

● Japón



DESDE ORIENTE

Más cabriolas y jolgorio desde la tierra de los tallarines nacientes y meca mundial de los videojuegos. Nuestro experto corresponsal te ofrece este mes las noticias más suculentas que llegan de Oriente...

En Japón, los protagonistas absolutos de este mes son los chicos de Square, emperadores indiscutibles de los juegos de rol. Tal y como predijimos en el número anterior, con el lanzamiento de *Brave Fencer Musashinden*, que incluye una excelente demo gratis de *Final Fantasy VIII*, Square vuelve a situarse en el escalón más alto del nada despreciable mundo de la PlayStation. Pero los chicos de Konami, desesperados por hacerse con el pedazo más grande de esa suculenta tarta que es el entorno de Sony, tienen entre sus manos el juego *Power Pro Baseball*. En Japón, el béisbol nunca pasa de moda, y el último título de Konami parece haber dado en el clavo, a pesar de que ni su aspecto ni su jugabilidad han variado mucho con respecto a la anterior entrega. Con semejante panorama, no es de extrañar que el último informe publicado por la Asociación de Software de Entretenimiento Informático (CESA) demuestre que Sony supera en ventas a su más inmediato seguidor, Nintendo, en un proporción de 5 a 1 (5.400.000 unidades contra 1.190.000) y la Saturn que, a pesar de estar asediada en Estados Unidos, casi iguala en ventas a Nintendo con 970.000 unidades. Las ventas de juegos de segunda mano han descendido un 6%, una noticia que llenará de gozo a todos aquellos empresarios que luchan por establecer la prohibición de la reventa de videojuegos usados.

Cambiando de tema, otra noticia importante este mes es *Kagero*, un juego de mazmorras de Tecmo que tiene en vilo a los aficionados de Toko merced a una sombría campaña publicitaria en prensa y televisión que ha acompañado al lanzamiento del juego. Compartiendo protagonismo con el brillante *Musashinden*, este título domina el mercado de unidades de demostración en las tiendas de toda la ciudad. A finales de noviembre llegará a la PlayStation *1 on 1*. Se trata de un enfoque diferente dentro del género de los simuladores de baloncesto que incorpora a los personajes de un manga de gran tirada, *Slam Dunk*. Cada personaje es capaz de realizar unos movimientos espectaculares determinados, y de momento el título tiene ya una pinta estupenda a estas alturas de su desarrollo. Artdink vuelve a la carga con la secuela de su juego de combate y gestión de mechas *Carnage Heart*. *Zeus* (que así se llama) presenta a nuevos OKE (Overkill Engines o máquinas de matar), con diferentes estilos, piernas, ingenios flotantes, voladores... Los jugadores deberán elegir la máquina más adecuada para la misión además de decidir qué componentes de los mechas, tales como la CPU, armas y hasta el color, debe utilizar. PSP

● Primer contacto

Dodgem Arena

Puede que esté bien eso de volar a toda velocidad en una nave espacial y anotar con un disco

Dodgem Arena parece una especie de cruce entre el clásico de Psygnosis, *Wipeout*, y un juego de hockey sobre hielo. Tienes que pilotar una nave de tu elección y recoger el disco que hay en el centro del estadio. Después debes luchar e intentar meterla en la portería móvil. El manejo de las naves es bueno y cuando luchas por la posesión de un disco el ritmo es frenético. También se incluye un modo cuatro jugadores mediante el enlace de dos PlayStation que hace que la obtención de *power ups* y otros ítems desemboque en un partido cruento. PSP



▲ No intentes ir siempre a por el disco. Elabora una táctica y ve a por los rivales.



▲A veces tienes que aumentar la velocidad para llegar a la portería.



▲ El juego tiene buena pinta. Esos gráficos llevan su tiempo.

LISTA DE ÉXITOS EN JAPÓN

	Juego	Género
1	Bakusou! Decotra Densetsu	Juego de rol
2	XI	Juego de rol
3	Double Cast	Juego de rol
4	World Cup France '98	Fútbol
5	Combination Pro Soccer	Fútbol
6	FIFA: Road To World Cup '98	Fútbol
7	Diablo	Aventuras
8	'98 High School Boys	Béisbol
9	Shadow Tower	Aventuras
10	Slayers Royal	Aventuras

Transfórmate en piloto con INTERACT SPAIN BY NETAC

V3® RACING WHEEL



- Volante + pedales
- 300° de rotación
- Cambio de marcha tipo fórmula 1
- 8 botones de disparo programables
- Game Pad digital de 8 vías
- Compatible con GT
- Volante ajustable en altura e inclinación

ULTRA RACER® MINI WHEEL(*)

- Mini volante
- 4 botones de disparo programables
- Gatillo control de aceleración y freno
- Puerto para tarjeta de memoria o Tremor Pack

*Características correspondientes a Playstation® y Nintendo 64®

Importador exclusivo para España:



Estos productos están disponibles en Playstation®, Nintendo 64® y PC

Zamora, 68 - Tel. 93 485 45 53 - Fax 93 300 91 10 - 08018 Barcelona - www.interact-acc.com. - netac@passwordsta.es

Puesta al día

TOCA 2 Touring Car Championship

▲ El Honda Accord. Seguro y ganador.

◄ Los gráficos de alta resolución dotan al juego de un enfoque mucho más realista.

Todos aquéllos que disfrutáis con las violentas carreras de coches de serie de grandes prestaciones estaréis encantados con los esfuerzos de Codemasters por revitalizar la fórmula de TOCA...

TOCA 2 pretende hacer caso de las críticas vertidas sobre su antecesor. Los investigadores de Codemasters han dotado a esta secuela de alta resolución, además de nuevos circuitos y vehículos.

Nada más introducir el disco tienes dos opciones a tu disposición. Partida rápida, para todos aquéllos que no tengais la paciencia suficiente como para andaros con ajustes y demás y que tan sólo buscáis una carrera rápida. El modo de simulación abre las puertas a un mundo de retoques y ajustes que se ciñe más a la realidad del campeonato TOCA. Las vueltas clasificatorias, las paradas en boxes y las 40 vueltas de que consta una carrera media tan sólo son la punta del iceberg. Para que la cosa sea más entretenida, se ha incluido una selección de coches de apoyo. Estos vehículos suelen competir a modo de «teloneros» que caldean el ambiente antes del evento principal, pero en este caso tienes la oportunidad de conducirlos como coches secretos, dependiendo siempre de tu rendimiento en las carreras de verdad. Uno de los puntos fuertes del juego será la interacción con los conductores que maneja la Inteligencia Artificial. Si conduces de forma peligrosa te ganarás algunos enemigos y, gracias a los nuevos parabrisas transparentes de los coches, podrás ver cómo los cristales saltan en pequeños pedazos cuando se produce un accidente.

El daño que sufres tras una colisión también es más realista. El clima juega un papel importante en las carreras. Lo más impresionante es contemplar cómo cambian las condiciones del tiempo mientras estás corriendo. También nos han prometido un modo dos jugadores a pantalla partida, además de una opción de enlace para cuatro jugadores en la carrera. PSP


▲ Los programadores nos han prometido que los coches no deberán limitarse a correr en grupo.



▲ Se han incluído los bordes para que la conducción sea más fascinante.


▲ Como puedes ver en estas imágenes, los gráficos son de una calidad similar a la de *GT*.



▲ La Inteligencia Artificial, al igual que la de los conductores reales, también puede errar, como demuestra esta imagen. De hecho, parece que alguno tiene serias dificultades para encarar la dirección correcta. Imagínate para competir.

Últimas noticias

Lara literata

Lara Croft va a escribir su propio libro, con la ayuda de Douglas Coupland (*Generation X*). Coupland está dispuesto a estudiar el enigma del que, sin duda, es el icono de mayor repercusión mundial en el entorno de los videojuegos. Pero no esperes ninguna entrevista. Es más fácil que te encuentres con una guía sobre *Tomb Raider 2*...

Más Carnage Heart

Tras el éxito de *Carnage Heart*, la empresa de desarrollo Artdink se dispone a lanzar *Carnage Heart 2*. El título incluirá más programación de robots, una Inteligencia Artificial mejor y un mecanismo de gráficos más avanzado.

MGS

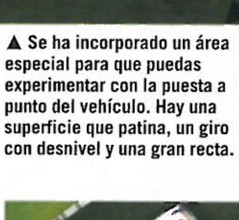
El mes que viene, PlayStation Power te ofrecerá un análisis que no tiene desperdicio sobre el impresionante *Metal Gear Solid*. Ni se te ocurra perderte ese número. ¿Será el mejor juego de la historia, como piensa todo el mundo? Podrás saberlo en el artículo a ocho páginas del número que viene.

▲Todas las superficies acristaladas son ahora transparentes para que puedas ver las cabezas encasquetadas de los demás pilotos. Cuando chocas, los cristales se hacen añicos a la primera de cambio.





▲ Un ejemplo perfecto de un cambio climático en carrera.



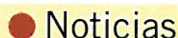
▲ Se ha incorporado un área especial para que puedas experimentar con la puesta a punto del vehículo. Hay una superficie que patina, un giro con desnivel y una gran recta.



▲ Este enfoque no sirve para conducir, pero demuestra lo dinámica que puede llegar a ser una carrera.



▲ Los pilotos poseen una personalidad propia que influye en su conducción.



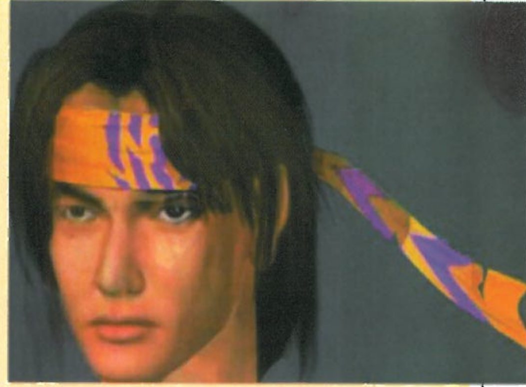
Noticias

¡Tekken 4! Empiezan los rumores...

Todavía no hemos digerido la llegada de Tekken 3 y ya empiezan a correr rumores en Internet sobre la cuarta entrega...

Es cierto. Los adolescentes norteamericanos están alborotados ante la aparición de rumores en Internet que hablan sobre la existencia de *Tekken 4*. Hemos recogido todos estos chismorreos y hemos destilado aquellas informaciones que, pensamos, pueden ser de tu interés. Según se dice, fuentes internas de Namco han revelado estos jugosos secretos... Nunca se sabe. Aquí tienes el resumen principal: *Tekken 4* tiene lugar 18 años después de *Tekken 3*. Katja Gordo es una nueva protagonista, ni más ni menos que la hija de Nina y Eddie que vino al mundo después de que Nina huyera de su pasado hacia Brasil con Eddy. Todavía no se sabe si Katja contará con la gran variedad de proyecciones de Nina o si incorporará algunas nuevas. Paul Phoenix está vivo y en buen estado, a pesar de que sufrió un terrible accidente de moto tras el cual el gobierno de Estados Unidos introdujo unos chismes de un prototipo de soldado biónico en su cuerpo. Charlie, un personaje nuevo, es el hermano pequeño de Hwoarang. El destino de Lei se desconoce y, bueno, eso es todo por ahora. Si quieres enterarte de todos los detalles, sólo tienes que buscar en esta dirección: *http://members.home.net:80//atomiccheese/tekken4.html*. PSP







Intro

Noticias y novedades sobre el mundo PlayStation



▲ Yo era igual de flexible en mis años mozos.

▲ Las chicas de mi instituto no vestían de esa manera.

Puesta al día

Rival Schools

¿Podrá el nuevo beat 'em up de Capcom igualar el éxito de la saga de Street Fighter?

Comienzan a aflorar noticias sobre el nuevo súper juego de lucha de Capcom, *Rival Schools*. Se rumorea que se tratará de una conversión calcada de su famosa máquina recreativa e incluirá a 14 personajes diferentes que luchan en pro de la justicia en el patio del colegio. Además de tratarse de un juego de lucha poligonal en 3-D, *Rival Schools* presenta un nuevo sistema de ataque denominado Burning Vigour Attack (algo así como ataque ardiente vigoroso). Cuando se activa uno de estos súper combos, la pantalla se tiñe de negro y se inflinge un daño devastador sobre el rival. Otro rasgo a tener en cuenta es el modo Arcade para emular a la recreativa, un modo Tag Team para poder luchar dos contra el enemigo, y voces extra entre misiones y en las pantallas finales que no aparecían en la recreativa. PSP

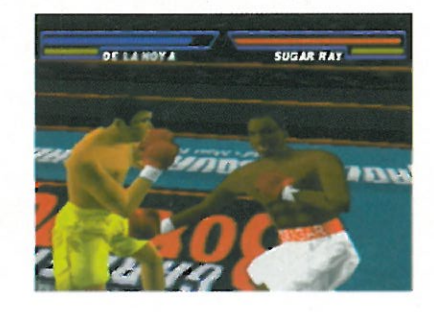


▲ El profesor se va a enfadar mucho cuando vea eso.



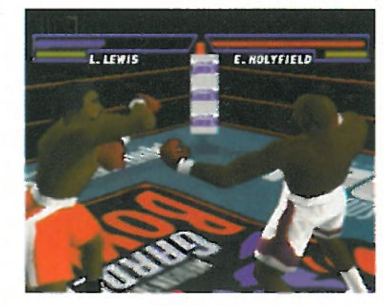
Puesta al día

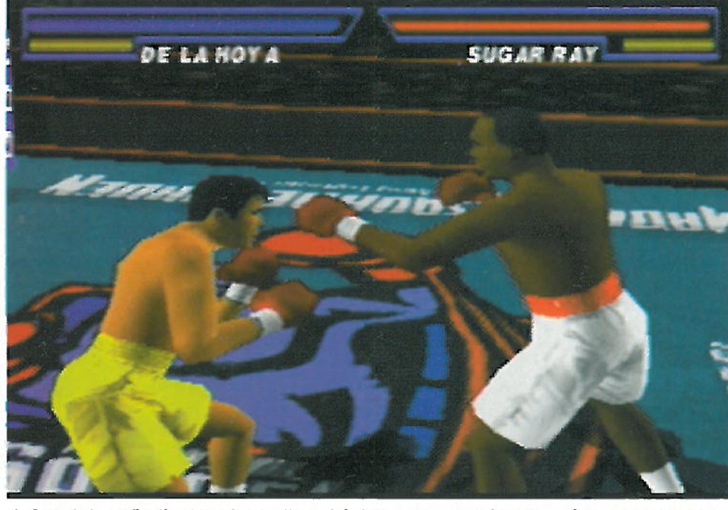
KO Kings



Un simulador de boxeo decente de EA que pretende revolucionar las listas de éxitos de la PlayStation

Nunca nadie había sido capaz de poner cara a cara a grandes boxeadores de la historia en una misma pelea... hasta ahora. *KO Kings* es la incursión de EA en el cuadrilátero. Qué duda cabe que EA tiene un prestigio bien asentado cuando se trata de simuladores deportivos. Todo apunta a que este título será un auténtico peso pesado y un acierto seguro. En *KO Kings* encontrarás luchadores tan dispares como Muhammed Ali y Rocky Marciano, con el encanto adicional de poder recrear cualquier pelea a tu antojo. También puedes crear y entrenar a tu propio luchador, si es que te atrae la idea. Los comentarios irán a cargo de voces de reconocido prestigio en el mundo del boxeo, y se ha cuidado tanto el detalle que hasta dispone de los acaramelados avisos de árbitros y ayudantes al borde del ring auténticos. Los boxeadores son capaces incluso de sorprender con movimientos marcas de la casa, como la manía de Ali de arrastrar los pies. *KO Kings* está preparado para noquear a todos sus rivales. PSP



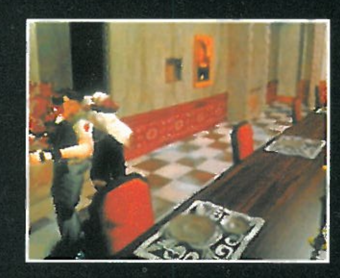


▲ Cuando haya finalizado el desarrollo podrás boxear con un enfoque en primera persona. Lo que todavía no se sabe es si funcionará con una silueta sin relleno o con algo más avanzado, como un efecto de transparencia.









RESIDENT EVIL™

15

PlayStation

CAPCOM

Virgin INTERactive

PlayStation™ PLATINUM

¡ES CIERTO!

¡NO TE ASUSTES!

AHORA POR SOLO 3.900 Ptas.



CAPCOM



Virgin Interactive España, S.A.
Hermosilla, 46 - 2° Dcha. - 28001 Madrid
Tel.: (91) 578 13 67 - Fax: (91) 575 45 88
http: //www.virgin.es

Puesta al día

Apocalypse

Tú también puedes ser Bruce Willis en el shoot 'em up de Activision, camiseta sudada incluída

Hace ya algún tiempo, llegó a nuestra redacción una versión sin pulir de *Apocalypse* que era bastante mala. Desde entonces se han realizado algunos cambios importantes y ahora, en lugar de tener a Bruce de compañero con Inteligencia Artificial, puedes controlar al ex de la cotizadísima Demi Moore. Se trata básicamente de un *shoot 'em up*, por lo que la recolección de *power ups* e ítems es el pan nuestro de cada día. La naturaleza tridimensional de los niveles hace necesaria la existencia de un método especial de control direccional, aunque el protagonista debe seguir una ruta establecida de antemano. También es posible disparar en ocho direcciones diferentes alrededor del personaje. Los niveles están ambientados en entornos góticos diversos, y Bruce tendrá que abrirse paso a través de cloacas, fábricas, cárceles y cementerios, por nombrar unos cuantos. Otro aspecto importante son las pantallas de vídeo que se ven en el fondo del escenario cuando luchas. No sé si podremos esperar hasta noviembre... PSP


▲ ¡Mira eso! Es tu amigo Plague, y no parece muy contento.

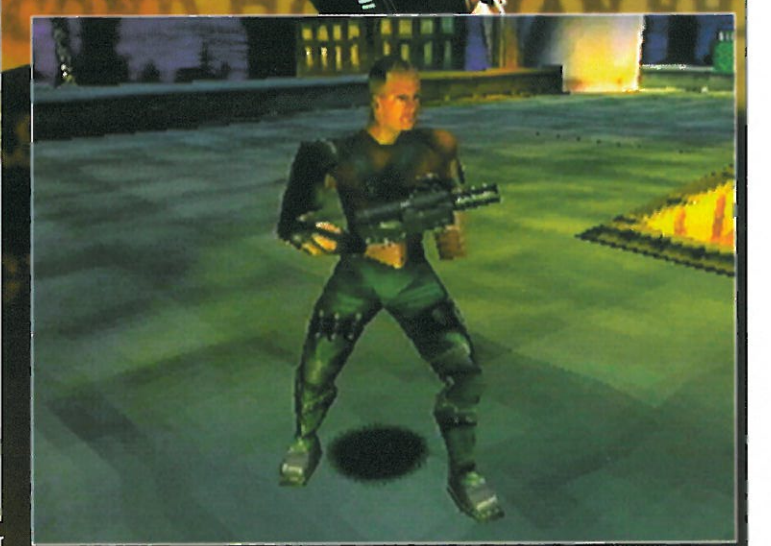





▲ Por desgracia, ya no tienes a un compi robótico que te siga a todas partes. Pero para un jugador es más divertido.

▲ Adivina lo que sucede en esta imagen. Exacto, matanzas y heroicidad por un tubo.

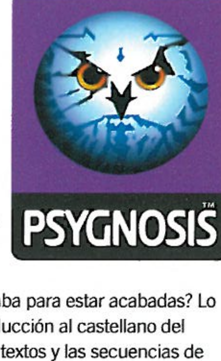

▲ Aunque no sean brillantes y afinados, los gráficos de *Apocalypse* demuestran un gran afán por el detalle. Bruce corre, salta, rueda y esquiva como los héroes de sus películas. Ya debe estar acostumbrado.

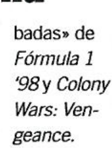

▲ ¡El increíble Willis! ¿Te has dado cuenta de que todas sus películas recientes tienen que ver con el fin del mundo? Debe ser un tipo preocupado.


PSYGNOSIS
PlayStation
A LA VENTA A PARTIR DE NOVIEMBRE
REGLA 76b
'Los inspectores pueden pedir en cualquier momento que el coche sea desmontado por otro competidor para asegurarse que las condiciones de elegibilidad y conformidad sean satisfechas.'
FIA Sporting regulations.
FIA FORMULA 1 WORLD CHAMPIONSHIP
FORMULA 1 98
OFFICIALLY LICENSED GAME
Reglamentación Oficial de la FORMULA 1'98
© 1998 Psygnosis Limited. Developed by Visual Sciences. Psygnosis and the Psygnosis logo are ™ or ® of Psygnosis Ltd. An official product of the FIA Formula One World Championship. Licenced by Formula One Administration Limited. All rights reserved. "" and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

● Noticias

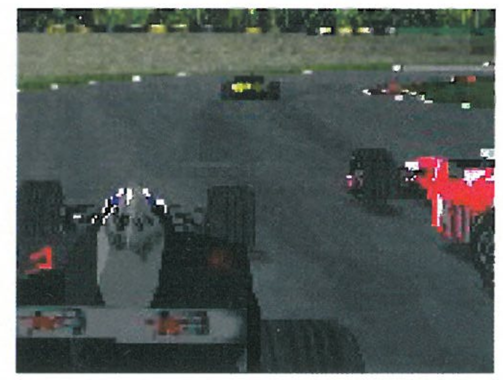
Psygnosis avanza su campaña navideña





Psygnosis, la que en otro tiempo fuera la compañía licenciataria estrella del software para PlayStation (*F1, DD2, Wipeout 2097*), pretende retomar los laureles. Las cosas ahora no están tan fáciles en el mundo de la PSX, pero es que todo lo que nos traen tampoco es moco de pavo... La empresa del mítico búho presentó hace unos días todas sus novedades en el pabellón IMAX de Madrid: los títulos con los que adornarán todas las tiendas del país estas Navidades y los que irán saliendo a lo largo de 1999. Suena bien ¿no?

Además de hablar del presente, pasado y futuro de la compañía... sí, sí, lo de siempre. ¿Qué más? ¡Ah, vaya! Una noticia importante: se desmintieron los rumores que empezaban a hacer sombra a la empresa: Psygnosis continuará trabajando bajo el mando de Sony, no se fundirá con Eidos. También se habló de cifras: ¡40 millones de PlayStation vendidas en todo el mundo en los últimos tres años! Una auténtica burrada. Y por último, el vídeo. Un vistazo a todas las novedades previstas para Navidad y a algunas de las maravillas que esta gente nos tiene reservadas para el primer trimestre de 1999. Ni que decir tiene que el título estrella fue *Or Die Trying*, tanto en su versión para la gris de Sony como para PC. El *shoot 'em up*-plataformas-juego-de-rol-etc-etc-etc futurista que pronto protagonizará las portadas de las revistas consoleras de todo el globo terráqueo. También tuvimos ocasión de echar un vistazo a las versiones «casi, casi acabadas» de *Fórmula 1 '98* y *Colony Wars: Vengeance*.



¿Qué les faltaba para estar acabadas? Lo mejor: la traducción al castellano del 100% de los textos y las secuencias de voz. La otra estrella del evento no fue otra que la continuación de *Colony Wars*, el *shoot 'em up* de combates espaciales.

¿Qué más? Bueno, también vimos algunos títulos para los que falta un poquito más, como *Psybadek*. Éste es particularmente «raro». Combina varios géneros, como plataformas con carreras; simuladores de esquí con aventuras en 3-D... Muy raro. *Global Domination*, un juego de estrategia pura y dura en el que debes hacerte con el dominio del mundo (controlando ejércitos de todo el globo), también tiene muy buena pinta. Y también estará doblado a la lengua de Quevedo. *World Tour Golf* es, como habrás adivinado, un simulador de golf. Recuerda a los antiguos títulos para las máquinas de 16 bits, aunque sus jugadores han sido construidos a base de captura de movimiento. Tendrá ocho enormes campos (reales) entre los que elegir. Genial... si te gustan esas cosas.

En fin, que se adelantaron muchos títulos, aunque ya conocíamos la mayoría de ellos. Hubo un juego, en cambio, del que no habíamos oído hablar todavía: *Attack of The Saucerman*. En él controlarás a una especie de E.T., con perspectiva en tercera persona, a través de seis niveles ambientados en lugares históricos (algo parecido a los escenarios de *Duke Nukem: Zero Hour*). Interesante. *G-Police 2* llamó la atención de todos. Está en una fase de desarrollo muy temprana, pero ya pudimos apreciar algunas mejoras. ¡Pero aún hay más! También se presentaron títulos como *Lander, Blast Radius, Eliminator* y *Roll Cage*. Con los tres primeros tendremos ocasión de pilotar sendas naves futuristas (uno de nuestros deportes favoritos, como el tiro al alienígena) y en *Roll Cage* tomamos el control de... ¿coches? Parece ser que son «coches». O al menos «vehículos». No nos ha quedado muy claro, porque es que andan tanto boca arriba como boca abajo... ¿Podrás esperar a que lleguen los Reyes Majos? PSP



● Noticias

Tomb Raider III

A la tercera va Lara

Hasta el National Geographic Club, en Madrid, nos desplazamos para asistir a la presentación oficial en España de *Tomb Raider III, Adventures of Lara Croft*.

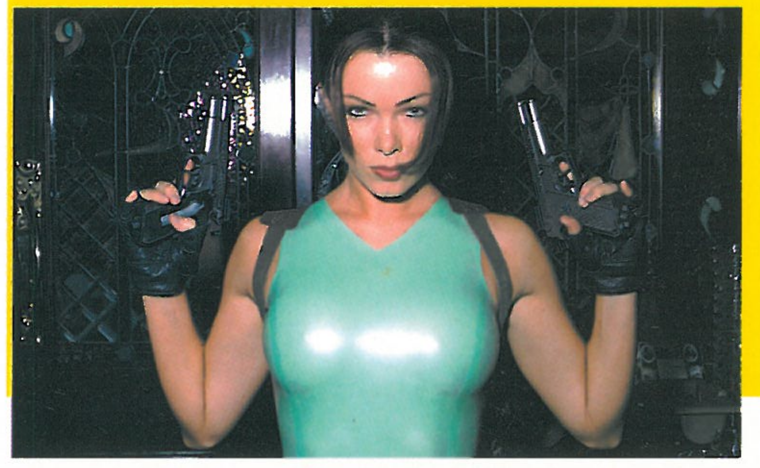
Además del público asistente (decenas de reporteros que no dejaron de babear durante todo el acto, asistió la «doble carnal» de Lara Croft —«doble carnal» tiene aquí un sentido *doble*, ya que es la «encarnación» de la popular señorita virtual y, al mismo tiempo, tiene algo «doble» que despierta los más «carnales» instintos—, la joven modelo y actriz bautizada con el precioso nombre de Nell McAdrew (y el nombre es lo peor que tiene). La muchacha, ataviada con el atuendo que exhibió nuestra querida heroína en su primer juego, no tuvo reparo alguno en posar ante las cámaras (y los ojos) de los allí presentes. Lara es una chica «guapa e inteligente», por si alguien cree que esas cosas no existen. Y además tiene un buen par de... pistolas. Estuvo contestando preguntas (discretas e indiscretas) durante un buen rato, y demostró conocer sus juegos a la perfección. Nos habló de todas las novedades de *Tomb Raider III* (que por cierto son bastantes menos de las que cabría esperar de una tercera parte), como la cuestión de la resolución. Un tema escamoso...

Vamos a ver: *TRIII* no tiene gráficos de alta resolución. Pero tampoco de baja. Son de... «alta-baja». El resultado final es que «todo se ve más definido que en los otros dos juegos anteriores, pero no parecen gráficos de alta resolución». Muy curioso. Los efectos atmosféricos están muy logrados: niebla, lluvia, nieve... ¡y viento! El viento moverá la coleta de Lara, y le causará más de un problema de vez en cuando. EL *engine* de las dos partes anteriores ha sido retocado desde la base, de manera que, por ejemplo, el mapeado de texturas ya no se basa en el viejo sistema de «red», sino en «triángulos». Esto se traduce en texturas mucho más complejas y más reales, y ha permitido a los programadores incluir más tonos diferentes. Por eso los escenarios tienen esa pinta tan genial: no sólo hay variedad entre un nivel y otro, sino en un mismo escenario.

Por desgracia, el sistema de alta-baja resolución no ha conseguido disimular los bordes pixelados de los polígonos, aunque no te fijarás gracias al ¡humo! ¡Las pistolas de Lara echan humo, como las de *Metal Gear Solid*! Es genial. Eidos, por su parte, además del humo y las huellas, ha prestado especial atención a la Inteligencia Artificial de los malos, que ahora son endemoniadamente listos. Alarmas, ataques en grupo, armas bestiales... Seguid así, chicos.



Lara ofrece algunos movimientos nuevos, como la posibilidad de trepar a los árboles, agacharse para cubrirse del fuego enemigo, gatear a cuatro patas (con un contoneo muy particular) para entrar en lugares aparentemente inaccesibles, colgarse de techos y avanzar con los brazos... En conjunto, *Tomb Raider III* ha mejorado considerablemente lo que parecía inmejorable, pero hay algunas cosas que se echan en falta (un modo francotirador, por ejemplo). A los incondicionales les encantará, aunque todavía está por ver si será capaz de encandilar a quienes busquen experiencias nuevas, porque de eso hay más bien poco... ¡No te enfades, Nelly! PSP



ÚLTIMAS NOTICIAS

V-Rally Platinum

Los chicos de Infogrames sí que saben. No contentos con dejarnos con la boca abierta con títulos como *Breath of Fire 3* o *Heart of Darkness* ahora ya tienes disponible en tu tienda habitual *V-Rally* en la gama Platinum. ¿Que fuiste uno de los afortunados que se hizo con un ejemplar cuando salió a la venta? No importa porque esta versión incluye nuevos elementos, con lo cual Infogrames ha sido el primer editor en la historia de la PlayStation que ha añadido ítems a un juego para la versión Platinum. ¿Que qué es lo que hay que no estuviera anteriormente? Pues ni más ni menos que un nuevo coche, el Corolla WRC de Carlos Sáinz, además de que ahora es compatible con el Dual Shock. ¿Todavía piensas que está todo inventado? Corre a tu establecimiento habitual y hazte con el nuevo *V-Rally* por sólo 4.990 cucas.

La tarjeta Centro Mail

La cadena de establecimientos de informática y videojuegos Centro Mail, además de continuar con su expansión en cuanto a tiendas se refiere, ha lanzado al mercado una tarjeta que, en sus propias palabras, «te abrirá las puertas del fantástico mundo de los videojuegos». Esta tarjeta ofrecerá muchas ventajas a todo aquél que la lleve consigo, tales como descuentos, promociones especiales, acceso a acontecimientos limitados únicamente a socios, etc. Si quieres tener una de estas tarjetas y beneficiarte así, lo único que tienes que hacer es dirigirte a cualquier Centro Mail para hacerte con una. Y por si tu despiste llega a cotas inusitadas como no saber dónde se halla el Centro Mail más cercano a tu casa puedes salir de dudas en el teléfono 902 17 18 19. Por otra parte, Centro Mail amplió hace unos días su red de puntos de venta con la apertura de cuatro nuevas tiendas: Getafe (Madrid), Jerez de la Frontera (Cádiz), Vigo (Pontevedra) e Irún (Guipúzcoa). Con los nuevos establecimientos ya son 62 las tiendas de informática y videojuegos que posee la cadena en España, además del centro de Argentina.

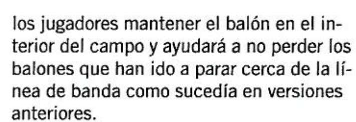


Noticias

La magia del '99

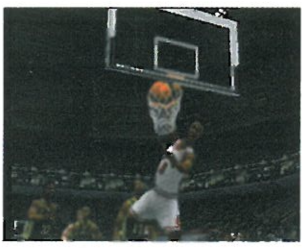






Desfile de campeones en EA Sports

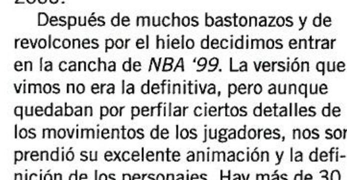
Pues sí, para que vamos a andarnos con tapujos estuvimos en Canadá, y probamos la nueva generación de títulos de deporte de EA Sports (*FIFA '99*, *NHL '99* y *NBA '99*). ¿Que tenemos mucho morro y te corroe la envidia? Eso ya lo sabíamos. Y aunque te resistas a confesarlo también intuimos que te mueres de ganas por conocer hasta el último detalle de estos portentos olímpicos. Venga, sigue leyendo...





En la nueva versión de *FIFA* se incluyen nuevas opciones de juego y mejoras en la CPU, el diseño y el sonido. Con respecto a *Copa del Mundo Francia '98* se han introducido dos nuevas ligas (Bélgica y Portugal) y se han añadido tres competiciones europeas: Champions League, UEFA y Eurocopa. Asimismo, a partir de la selección de los 20 mejores equipos europeos del momento se ha creado la European Super League. También se ha optimizado enormemente la CPU. Ésta controla tanto la Inteligencia Artificial de tu adversario como la de tus compañeros de equipo.

Por otra parte, la Inteligencia Artificial de los compañeros de equipo asegura que los que estén controlados por la CPU apoyarán al resto de los jugadores en todo el campo. Una de las prioridades de los desarrolladores de *FIFA '99* ha sido incrementar la sensación de realismo del juego.



Para ello se ha introducido un control más fluido de los jugadores. Uno de los cambios más importantes en este sentido es que ahora las animaciones se pueden interrumpir, es decir, los jugadores pueden ejecutar cambios en los giros, algo que antes no era posible.

Y algo que agradecerán muchos aficionados es la mejora en el control de la pelota. Este control más preciso permitirá a los jugadores mantener el balón en el interior del campo y ayudará a no perder los balones que han ido a parar cerca de la línea de banda como sucedía en versiones anteriores.

Se ha prestado especial atención al diseño de los campos y jugadores, así como al sonido.Se han mejorado la música de fondo y los comentarios, más de 300 y todos traducidos a 18 lenguas diferentes. La voces españolas las ponen Manolo Lama y Paco González.

Otras innovaciones importantes son la iluminación a tiempo real, una mayor frecuencia de imágenes por segundo (25), su compatibilidad con el Dual Shock y la posibilidad de crear tus propias alineaciones y campeonatos.

Nos hubiéramos pasado la semana entera jugando con *FIFA '99*, pero los chicos de EA, ansiosos por enseñarnos más novedades, nos despegaron de la silla, nos pusieron el casco, nos lanzaron a la pista de *NHL '99* y... nos quedamos atónitos. Por su nueva Inteligencia Artificial, por la alta resolución de sus gráficos, por su estupendo modo Práctica y por las nuevas animaciones de sus jugadores. *NHL* tiene una frecuencia de 30 imágenes por segundo en planos largos y de 25 en los cortos lo que permite que se desarrolle a una velocidad de vértigo. Nuestra única objeción es que no esté traducido al castellano, ¿quizás en el 2000?

Después de muchos bastonazos y de revolcones por el hielo decidimos entrar en la cancha de *NBA '99*. La versión que vimos no era la definitiva, pero aunque quedaban por perfilar ciertos detalles de los movimientos de los jugadores, nos sorprendió su excelente animación y la definición de los personajes. Hay más de 30 expresiones faciales diferentes y cada jugador cuenta con sus rasgos característicos. *NBA '99* presenta iluminación a tiempo real, lo que te permitirá disfrutar de unos movimientos más realistas.



El título que está traducido al castellano cuenta como comentarista con Andrés Montes, el famoso locutor de los partidos de la NBA ¿Qué más podemos pedir? Puees...¡Otra visita a Electronic Arts! FSP



Noticias

Formula 1 '98

La conspiración escocesa

Cómo nos hacen trabajar estos chicos de Psygnosis. Hasta las Highlands (Escocia) tuvimos que ir para hacernos con una versión de *Formula 1 '98* y, por el camino, ya nos conoces, nos dio tiempo a hacer unas carreritas de Formula 1 *indoor* y de visitar la sede de Williams. Pero bueno, vayamos por partes.

A estas alturas ya te habrás enterado de que la tercera entrega de *Formula 1* ha corrido a cargo de Visual Science y no de Bizarre Creations (artífices de las dos entregas anteriores de la serie), de manera que la intriga estaba garantizada.

Nada más y nada menos que nueve meses han tardado las 30 personas que integran el equipo de desarrollo de este título en dar a luz *Formula 1 '98*. Sus creadores se esforzaron a cada instante y desde el primer momento por convercernos a los allí presentes de que se trata de un juego diferente, que no es *Formula 1* otra vez. El *engine* se ha mejorado respecto a la versión *'97*, y los monoplazas han cambiado de *look*. Las formas ahora son más redondeadas, no se adivinan con tanta facilidad los contornos de los polígonos y los efectos de luz funcionan con más naturalidad. Por supuesto, esta tercera maravilla ha contado con la licencia oficial de la FIA (como el primer *F1*, porque el segundo se quedó sin ella, ¿te acuerdas?), algo muy importante para un simulador de Formula 1.

¡Ah! Los comentarios en castellano correrán esta vez a cargo de Jaime Sornosa (más conocido como *Correcaminos*) y de Balba Camino, la famosa campeona española del temerario deporte.

Lo mejor, sin embargo, es la posibilidad de jugar con otros tres jugadores. Es decir, dos jugadores simultáneos con una pantalla partida y, la consola, enchufada (cable Link) a otra PlayStation con dos jugadores. Dos teles, dos consolas, dos juegos, ¡cuatro jugadores! Genial. Como la religiosa compatibilidad del título con el Dual Shock, además de con el Pad estándar, Pad analógico y Neg Con.

Dispones de dos opciones de repetición de imágenes: una que te permitirá ver los últimos 20 segundos realizados y otra, un poco más larga, con la que puedes deleitar tus ojos desde el inicio de la carrera. Pero sólo si ha sido buena. Si te has perdido por la campiña más vale que no muestres a nadie tus intimidades.

Otro de los aspectos que se ha mejorado es la Inteligencia Artificial que podrás disfrutar en los coches incluso cuando optes por la opción multijugador.

En fin y qué más quieres que te contemos. ¿Que participamos en una carrera de Formula 1 *indoor*? ¿Que tuvimos la oportunidad y la aprovechamos de visitar las instalaciones de Williams? Pues sí, todo eso y mucho más. FSP





Londres
Para lograr captar la atención de los propietarios de consolas en Europa, hay un nivel basado en Londres. En lugar de tener que huir de los polis, los conocidos bobbys ingleses se convierten en esta ocasión en pasto de los neumáticos más irreverentes.

Más GTA
El sorprendente éxito de *Grand Theft Auto* ya ha disparado los planes para una secuela. DMA, encargados de la programación, preveen que su lanzamiento se produzca en 1999. No contamos con muchos detalles sobre las posibles diferencias, pero se supone que solucionarán algunos problemas de la jugabilidad. Muchos jugadores se han quejado de que la curva de dificultad en *GTA* es demasiado pronunciada.

Vaya pájaro
No contento con tener su propia aventura de mazmorras, el pájaro Chocobo será ahora la estrella de un nuevo juego de carreras. De momento, su lanzamiento tan sólo se producirá en Japón.

● Puesta al día

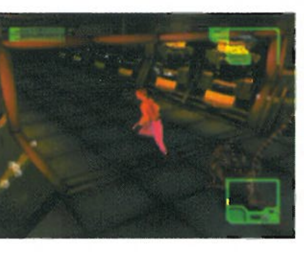
Alien Resurrection

Ya puedes «jugar» con Winona Ryder todo lo que quieras

Mucha gente cree que Alien Trilogy no hizo justicia a las películas de Alien. Se trataba de un clon de Doom bastante aceptable, pero le faltaba la ambientación y la complejidad que emanaban de las pelis. *Alien Resurrection* puede poner las cosas en su sitio gracias a un argumento que respeta la trama de la cuarta entrega y a una jugabilidad capaz de atraer a los fanáticos de la acción. Una acción que tiene lugar en la nave militar Auriga, en la que un experimento de clonación ha salido mal y ha provocado que las cubiertas de la nave estén infestadas de criaturas alienígenas. En tu misión para erradicar a las bestias, puedes elegir a uno de los cinco personajes que aparecían en la película. Todos tienen sus ventajas y desventajas y cada uno cuenta con su arma particular. En este nuevo acercamiento al género del *shoot 'em up,* los personajes pueden disparar al mismo tiempo que emprenden la retirada, lo que puede desembocar en escenas paranoicas de auténticas y enloquecidas matanzas. Hay 13 misiones que se desarrollan en niveles interconectados, por lo que el conocimiento del entorno será de vital importancia. En los diversos tramos también encontrarás muros y huecos que podrás destruir para continuar tu avance.

Los aliens serán los monstruos más complejos que se han visto jamás en la PlayStation. Su Inteligencia Artificial les permitirá realizar persecuciones por todos los niveles en el más puro estilo del gato y el ratón. A los incondicionales les encantará saber que estas horribles criaturas de rostro sin par también se dedican a perseguirse y a atacarse entre ellas. Si por casualidad consiguen entrar en contacto contigo, tendrás que acudir corriendo al laboratorio médico antes de que su sustancia te impregne. Es realmente asqueroso. En caso de que sea capaz de plasmar todo lo que promete, Alien Resurrection debería convertirse en un título de primera fila. Sigourney vuelve a la carga.





● Puesta al día

Colony Wars 2

Lástima que no aparezca Leia con un buen par de... moños en su cabeza

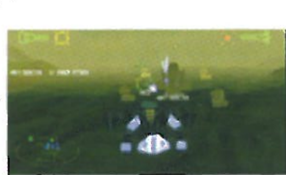
En algún lugar de una galaxia muy, muy lejana... se ha vuelto la tortilla en esta secuela de Colony Wars. En vez de luchar para la Liga de los mundos libres, ahora tienes que unirte a las filas de la Armada. Las premisas son las mismas: destruir al enemigo, proteger tus naves y avanzar hacia la misión siguiente.

Sin embargo, hay una serie de tareas nuevas y extrañas tales como abrir minas en asteroides en busca de minerales a la vez que te defiendes de los ataques enemigos. La trama no es lineal, y el éxito o el fracaso de una misión determinará el siguiente objetivo. Si fallas muchas veces, al final morirás. El nivel de compromiso y desarrollo de los personajes es mayor, y la cantidad y calidad de las secuencias de vídeo es impresionante. Hay que verlo para creerlo.

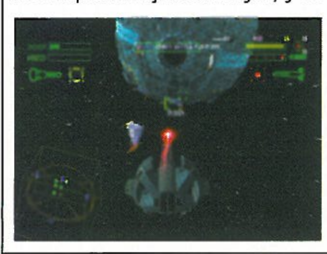
La versión provisional es un poco lenta de momento y, como puedes ver, todavía faltan algunos detalles por incluir, pero ya va teniendo un aspecto digno de admiración. Por ejemplo, la deflagración que se produce tras la explosión de una gran nave espacial es una pasada, y aún parece que se incluirán más naves, misiones y complicaciones en el argumento, por lo que *CW2* será un título a tener en cuenta.



▲ La acción no transcurre siempre en el espacio. Hay que visitar los planetas.



▲ A ese jefe con aspecto de araña gigantesca hay que verlo para creerlo.







▲ Cuando se enfrentan dos naves de las grandes, los ataques láser parecen extraídos de *Babylon 5*.

TENCHU™

天誅 STEALTH ASSASSINS™

Vive con honor

Mata con sigilo

22 armas diferentes, desde espadas ninja hasta hechizos mágicos.

Inteligencia Artificial del enemigo variable.

Revolucionario sistema de recompensa que incrementa tu pericia y astucia.







C/ Velázquez, 10-5º Dcha. 28001 Madrid.
Telf.: 91 576 22 08 - Fax: 91 577 90 94
Asistencia al cliente: 91 578 05 42
http://WWW.proein.com

Todos contra la

Chips multisistema, CD intervenidos, propiedad intelectual, detenciones, fraude... Hablamos de piratería

Seguro que no te han pasado inadvertidas las últimas noticias que entorno a los videojuegos y, en concreto a la PlayStation, han aparecido en los medios de comunicación de ámbito general en los días pasados. Ya hace unos meses que, desgraciadamente, tenemos que hablarte de piratería alrededor de nuestra querida gris de Sony. Pero por suerte y, cada vez más, se trata de informaciones sobre los importantes éxitos policiales conseguidos en la lucha contra la piratería en el campo de los videojuegos. *PlayStation Power* ha querido adentrarse en las profundidades del oscuro mundillo del fraude y la piratería para mantenerte informado. La Federación Anti Piratería (FAP) se creó en España hace 14 años como respuesta a la iniciativa privada y con el objetivo de luchar contra la piratería audiovisual. Para que te hagas una idea de la importancia de dicha asociación, Juan José Rosón, el que fuera Ministro de Interior hace unos cuantos años, ocupó la presidencia de la entidad allá por el año 1984, momento en el que la piratería en el mencionado sector se hallaba por encima del 70 por ciento. Todo el mundo se puso manos a la obra y la Organización Mundial de la Propiedad Intelectual puso en marcha la maquinaria que hizo posible que se crearan unas leyes entorno al tema, a la vez que se hacía una difusión pública de las mismas. De finales de 1987, por ejemplo, es la Ley de la Propiedad Intelectual Española, que se ha modificado desde entonces más de 10 veces y no porque estuviera mal hecha, sino para ir adaptándose a los nuevos tiempos. Como ya te habrás imaginado, los diferentes cuerpos de seguridad del Estado (Policía Nacional, Autonómica y Local y Guardia Civil) han participado en la lucha contra la piratería de manera activa. Actualmente, la piratería en el sector audiovisual no supera el 6 por ciento.

Y ¿qué tiene que ver todo esto con la PlayStation? En el año 1997, Sony, que ya era miembro de la entidad a través de Columbia Pictures, expresó su preocupación a la FAP por el aumento de la piratería en el sector de la PlayStation, quien se comprometió a estudiar el problema además de a extenderlo al resto de compañías. Se creó entonces la Asociación Española de Distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento (ADESE), cuyo actual presidente es Ignacio Pérez, director de Proein. Pero no será hasta mediados de este año que se ponga en marcha toda su estructura. El presidente de



la FAP en España, José Manuel Tourné, nos explicó que «hoy en día en este sector hay más o menos un 70 por ciento de piratería, cifra que consideramos bastante elevada». Cataluña es la comunidad autónoma con un índice más alto en cuanto a fraude, ya que es donde se dirigen los núcleos más importantes de distribución, aunque también afecta, en gran medida, a otras zonas como Levante o Andalucía. Tourné es contundente cuando afirma que «la piratería favorece a los parásitos que se aprovechan del tirón del mercado para vivir mejor ellos. La propiedad intelectual es un bien muy valioso; es el resultado de la creatividad de una o más personas durante un tiempo determinado».

Seguro que alguno de vosotros ha pensado o ha oído alguna vez aquéllo de que «no está tan mal copiar juegos porque son muy caros y después a lo mejor no son tan buenos como prometían en la publicidad». ¿Si? Pues sabed que el director de la FAP compara el fraude dentro de los videojuegos con robar un vehículo: «el coste de un coche es muy elevado y no por



piratería

eso lo robas. Del mismo modo, el precio de la Play está fijado por el mercado y contribuir con la piratería es ayudar, en muchas ocasiones, a la ejecución de otros delitos como por ejemplo el blanqueo de dinero, el narcotráfico o el terrorismo». El director de la FAP añade que «la legislación es muy clara. No se pueden hacer copias para uso personal en el campo de los videojuegos». Por si hay algún despistadillo por ahí, tampoco está autorizada la venta y/o difusión del súper conocido chip multisistema. «La ley es clara en este sentido y la comercialización o tenencia de este chip implica elevadas multas e incluso penas de prisión para los usuarios», afirma Tourné. Además, añade «al ponerle un chip a la consola, ésta pierde la garantía, se estropea más y después los ususarios nos llaman o se ponen en contacto con Sony quien, como es lógico, ya no les acepta la consola aunque esté en garantía. No merece la pena».

Por si eres de los curiosones (nosotros sí), los títulos que más se han pirateado para la gris de Sony son *Fifa '97* y *'98*, *Final Fantasy*, *Gran Turismo*, *Tekken II* y *III*, *Tomb Raider I* y *II*, *Pandemonium 2*, *Resident Evil 2* y *Spawn.* El director de la FAP equipara la piratería en los videojuegos a la que sufrió hace unos cuantos años el sector audiovisual. «Se trata de un caso muy parecido al del cine. Hace unos años se incrementó en un tanto por ciento muy elevado el número de copias ilegales de películas en los videoclubs y ahora prácticamente ya no existe. Si se acaba con la piratería se harán más juegos y mucho mejores que los actuales porque las empresas tendrán dinero para invertir en equipos de desarrollo. La calidad de los videjuegos se conseguirá en gran parte gracias a la legalidad.»





Intervenciones

Desde que inició su andadura, la FAP no ha descansado ni un momento. Sólo para que te hagas una idea. Ha iniciado 116 investigaciones, 181 inspecciones y 60 intervenciones en las cuales se ha encontrado —toma aire y respira profundamente— 111.317 CD y cartuchos de los que 4.287 eran de PlayStation, además de otros tantos CD originales y vírgenes incautados en las operaciones policiales, 66 consolas y 855 chips, entre otros objetos relacionados con los videojuegos.

Seguro que te estás preguntando cómo descubren las ilegalidades y a los defraudadores. Pues existen tres departamentos. A saber, uno de investigación (llevado por investigadores privados), uno técnico (conducido por expertos en la materia) y uno jurídico, que ayuda y coordina la labor jurídica, a los abogados de la acusación particular, etc. Y el resto ya te lo puedes imaginar, con la cantidad de pelis que has visto sobre polis buenos y malos malísimos...

La información o denuncia de que se está cometiendo un delito contra la propiedad intelectual parte de varias fuentes informativas: vendedores, tiendas, particulares, los mismos investigadores de la FAP, etc. Los máximos representantes de la Federación Anti Piratería esperan reducir, como mínimo, a la mitad la piratería en nuestro país en los dos próximos años. Así que ya lo sabes. ¡Al abordaje! PSP

● Puesta al día

Rushdown to the extreme

Los deportes de aventura llegan a la Play

Que los deportes de aventura están viviendo un momento de apogeo es innegable. Y ¿cuál es la mejor manera de reflejar este espectacular crecimiento? Pues, hacer un juego para la Play.

Seguro que esta idea hace tiempo que les ronda por la cabeza a los creadores de este programa, que no son otros que los chicos de Canal+ Multimedia. Pero tranquilo. No tendrás que abonarte.

En este peculiar simulador deportivo, deberás recorrer los cinco continentes y demostrar que eres un deportista de lo más completo. Tres son las modalidades que se ponen a tu disposición. En primer lugar, la ultra visitada Snowboard. A ésta le sigue la original posibilidad de controlar una mountain bike a través de terrenos en los que el barro será tu amigo íntimo. Y por último, la súper original modalidad de kayac, que como su nombre indica, te permitirá, armado con unos remos, enfrentarte a corrientes peligrosísimas.

Música cañera, posibilidad de dos jugadores simultáneos (en vertical o en horizontal), competición libre o campeonato, son algunos de los argumentos que presenta este interesante CD.

Ya no tendrás que esperar demasiado para ver el resultado final y por suerte no tendrás que usar descodificador. PSP

● Primer contacto

C3 Racing

Un nuevo juego de coches para PlayStation. ¿Llegará a la altura de GT y CMR?

Ésta es la pregunta que nos hacemos cada vez que aparece un nuevo simulador de coches para la gris de Sony. Se necesitan argumentos de peso para que la respuesta sea afirmativa, aunque Eutechnyx nos ha revelado unos cuantos.

C3 nos ofrece velocidades de vértigo, condimentadas con algo de simulación y complementadas con montones de opciones.

Diez son las localizaciones por las que transcurrirá la competición. Cada una de ellas dispondrá de tres tramos diferenciados. Los decorados tienen un aspecto gráfico espectacular y su verosimilitud es tal que te parecerá que conduces a través de la selva amazónica, por los alrededores de la gran muralla China, por el Cañón del Colorado y por otros tantos parajes espectaculares.

Además se ha incluido un extenso catálogo de vehículos. Desde el BMW Z3, pasando por el Toyota Supra, hasta algún que otro modelo Peugeot y un montón más.

Por el momento, se trata de una versión inacabada. Todavía no hemos podido disfrutar de todos los prototipos, pero por lo que hemos visto hasta ahora se trata de todo un juegazo. Espectacular, rápido y manejable. Ponte los guantes si quieres evitar los callos que te harán los temblores del Dual Shock. PSP

EL ABC DE LA PLAY

SEGUNDA PARTE



Fuente de luz
Sombrear (iluminar u oscurecer) polígonos cuando pasan junto a una fuente de luz virtual en el juego.



Hertzio
La unidad usada para medir lo rápido que funcionan los procesadores, normalmente a Megahertzios o miles de hertzios. La CPU de tu PlayStation, por ejemplo, funciona a 33 Mhz, lo cual no es muy rápido si tienes en cuenta que los últimos procesadores Pentium II de PC lo hacen a 400 Mhz...

Inteligencia Artificial
Un ingenioso grupo de algoritmos diseñados para que un personaje guiado por el juego parezca como si de verdad *pensara* sus acciones. Pon por ejemplo que dos malos doblan una esquina y te los cargas con tu metralleta. Un tercer malo, unos cuantos pasos atrás, «verá» la matanza, se dará cuenta de que tras la esquina le aguarda una muerte segura y esperará a que sigas avanzando antes de salir de pronto y dispararte por la espalda. Cuanto mejor es la Inteligencia Artificial (IA), más realista (y divertido) es el juego.



Joypad
Botones apiñados en un plástico ergonómico para que puedas disfrutar aún más de los videojuegos. Los mejores ejemplos son el legendario joypad de SNES y el Pad de la PlayStation, sobre todo su nuevo y flamante modelo Dual Shock.

Jugabilidad
La esquiva calidad de un juego para entretener. La jugabilidad describe el mismo acto de jugar al juego. Si un juego implica mover un punto en pantalla a un agujero en forma de puntos una y otra vez, es un juego sin sentido y horrible con una pobre «jugabilidad». Si, por otra parte, implica poner a punto un coche de entre 144 distintos y participar en veinte y tantas carreras diferentes en un intento de ganar más dinero (como en el excelente *Gran Turismo*), entonces el juego tiene una buena «jugabilidad». Es una combinación de variedad, sustancia e interacción bien diseñada y satisfactoria con el usuario.



Kilobyte
Mil bytes. Pero ya nadie usa la palabra kilobyte. El término preferido es Mega.



Lara Croft
Estrella de *Tomb Raider* famosa por sus enormes pechos.

Lector-Unidad de CD
Funcionan a diferentes velocidades. Las primeras (y todos los reproductores de CD audio) giran el disco para descargar 150.000 bytes de datos por segundo. Las unidades de doble velocidad lo hacen girar literalmente dos veces más rápido, logrando 300.000 bytes por segundo. Tu querida PlayStation sólo está equipada con una unidad de doble velocidad, aunque eso en su momento era la repanocha. Hoy en día, no obstante, las mejores unidades de CD de PC carísimos pueden girar hasta 20 veces más rápido que tus CD estándar de audio.



Mapeado de texturas
Poner una imagen (o un bitmap en 2-D) sobre la superficie de un polígono. Puede tratarse de un detalle del asfalto, puesto sobre la superficie de la carretera de *GT*, o de una vistosa pernera colocada en la extremidad inferior de un luchador. El mapeado de texturas es la clave de los detallados gráficos de PlayStation y proporciona un sombreado más realista, menos de dibujos animados, que el Gouraud. Por desgracia, requiere un uso intensivo del procesador, pero el *hardware* de la PlayStation dedicado a los gráficos soporta la mayor parte del esfuerzo, permitiéndole arrojar a la vez cientos de polígonos con mapeado de texturas. Y así es como aparecen las caras en los jugadores de *Total NBA '98*. El proceso es capaz de algunos resultados realmente preciosos que llegan a maravillar.

Megabyte
Un millón de bytes (que son ocho bits). La verdad es que no son un millón de bytes en absoluto, sino 1.048.576 bytes. ¿Por qué? Porque algún coquito decidió que fuera así. Y ya está. La memoria se mide en megabytes. La PlayStation cuenta con 2 MB de memoria, lo cual es, hoy en día, bastante pobretón y causa de toda suerte de quebraderos de cabeza, sobre todo en la conversión de juegos de PC que consumen mucha memoria.

Megahertzio
Mil Hertzios. Ver «Hertzio».

Mip-mapping
Más allá de las posibilidades de la PlayStation, pero sin duda una característica destacada de la PlayStation 2. El *mip-mapping* es otra de esas rutinas de empañamiento que difumina los bordes de los objetos para que parezcan más suaves y de resolución más alta. Esta vez tiene que ver con las texturas asignadas a los polígonos. Se crean píxels extra para rellenar los huecos de una textura fea y cuadriculada. El *mip-mapping* bi y trilineal realiza este proceso dos y tres veces para suavizar aún más los bordes. Es *mip-mapping* lo que se usa en todos los juegos de N64 para suavizar los gráficos. Por desgracia, si se abusa de él (como en todos los juegos de N64), puede hacer que el juego se vea borroso y desenfocado.

Motor
Como en motor en 3-D. Cuando un programador concibe un juego, crea un grupo de instrucciones (ver «Algoritmos») que pueden mover objetos en las 3-D. A menudo, cuando el juego está acabado, es posible arrancar la mayoría de datos de gráficos y sonido y reemplazarlos con nuevo material que puede ser impulsado por el mismo «motor» básico. *Voilà*! ¡Un juego nuevo con sólo la mitad del trabajo! En lo más hondo de *Newman Haas Racing*, por ejemplo, late el corazón de *Formula 1*, y el inminente *ODT* de Psygnosis, parecido a *Tomb Raider*, se basa en realidad en *adidas Power Soccer*.

Multi-Tap
Dispositivo en forma de plátano que te permite conectar cuatro Pads a tu PlayStation y

Aprende a distinguir un mapeado de texturas de un sombreado Gouraud, y un Dual Shock de un Multi-Tap, con nuestra exclusiva y amena guía sobre todos los términos habidos y por haber relacionados con el mundo PlayStation

obtener diversión multijugador. Perfecto para sesiones tras una noche en el bar de turno. Los principales exponentes del Multi-Tap son *Micro Machines V3*, *Copa del mundo Francia '98* y *Bomberman World*.



Neg-Con

Extraño (y ya más bien extinto) controlador de conducción creado por Namco. Se tuerce por la mitad —cuanto más tuerces más gira tu coche— en un intento de replicar de algún modo el movimiento giratorio de un volante. Una vez dominado, los entusiastas del Neg-Con tienen una fe ciega en él. Hoy en día estás mucho mejor servido con un Pad analógico. Neg (pronunciado «Nerch») es el verbo japonés 'que significa «torcer».

Niebla

Una manera de ocultar una mala indicación de profundidad. Antes que sufrir la temida aparición súbita, es relativamente fácil esconder el decorado lejano en una bruma virtual: los objetos aparecen con una intensidad gradual en vez de hacerlo de repente. Es ingenioso pero se considera un truco y una evasión de responsabilidad. *Magic Carpet*, de Bullfrog, inventó el arte de la niebla.

NTSC

Comité Nacional de Estándares de Televisión: el sistema de TV de América y Japón. En realidad, es menos detallado (con una resolución más baja) que el sistema europeo, pero la pantalla se actualiza más rápido. Así, las malas conversiones de juegos americanos o japoneses aparecen con bordes (ver «Bordes» o franjas negras) en lo alto y bajo de la pantalla y funcionan más lentos, un 17,5% más lentos, de hecho. Por suerte esto ya es cosa del pasado gracias a que Sony lo ha restringido.



Optimización

Poner a punto y retocar aspectos de un juego para que quede como es debido, ya sea la Inteligencia Artificial de los futbolistas de *Actua Soccer 2* o el manejo de los coches de *Rage Racer*. La optimización es un aspecto crucial para que un juego sea «bueno». Ver también «Jugabilidad».



Pad analógico

Una versión revisada del controlador original de PlayStation que presenta dos pequeños joysticks analógicos. Si se programa un juego para que responda al movimiento de estas varas, es «compatible con analógico» u ofrece «soporte analógico», pudiéndose mover los objetos o personajes con mayor precisión. El mejor ejemplo es la conducción en juegos como *F1 '97*. Con un Pad normal, o vas recto hacia delante o giras del todo a la izquierda (pulsando izquierda) o del todo a la derecha (pulsando derecha). El joystick analógico te permite hacer todos los giros intermedios: ligeros giros de la rueda o bloqueos completos. Los Pads analógicos (en Japón) tenían incorporada la característica de la vibración (con lo cual los Pads temblaban), pero se eliminó de las unidades vendidas en Europa. Por suerte, este Pad analógico original ha sido actualizado al nuevo modelo Dual Shock (ver a continuación).



Pad analógico - Dual Shock

Éste sustituye al Pad analógico original y presenta todas las ventajas de los dos pequeños joysticks analógicos, pero además incluye dos dispositivos vibratorios independientes ocultos en las asas, lo cual produce millones de efectos temblorosos distintos para «mejorar la jugabilidad». *Gran Turismo*, por ejemplo, hace vibrar un poco el Pad cuando pasas sobre bordillos y hierba, pero da una sacudida más súbita si chocas contra un muro. Cada vez más juegos son compatibles con el Dual Shock, así que vale la pena que consigas uno. A finales de año todas las nuevas PlayStation se venderán con ellos, en vez de con los antiguos Pads. Puedes distinguir si un Pad es un Dual Shock en vez de un antiguo Pad analógico porque sus dos joysticks tienen forma de bóveda y están revestidos de goma viscosa (en lugar de plástico rígido y cóncavo).

PAL

Línea de Fase Alterna: el sistema de TV de la mayoría de Europa. Las PlayStation españolas son PAL. Muestran más líneas en pantalla que los modelos NTSC (625 en comparación con las 525 de Estados Unidos y Japón) y además dan una imagen más detallada, pero la pantalla se actualiza con menos frecuencia, con lo cual los juegos tienen que ser «acelerados» un poco durante la conversión a PAL o irán algo más lentos.

«El sistema NTSC es menos detallado, con una resolución más baja que el sistema europeo, pero se actualiza más rápido»

Perspectiva en primera persona

Mirar a través de los ojos del personaje mientras juegas. Empleado en *Doom* y sus clones.

EL ABC DE LA PLAY

SEGUNDA PARTE

Píxel
O elemento de imagen. La parte más pequeña de una imagen. Son los diminutos puntos de color de qué están hechas las imágenes. Las imágenes de PlayStation en baja resolución se componen de 320 por 240 píxels (*Die Hard Trilogy*, *Rage Racer*) y las de alta resolución pueden llegar a 640 por 480 (*Rapid Racer*), ofreciendo así una imagen más nítida.

Poligonal
Un objeto hecho con polígonos.

Polígono
La PlayStation cuenta con unas magníficas prestaciones de manejo de polígonos. Todo en el país de PlayStation está hecho a base de polígonos. Un polígono es una sencilla forma triangular y ya está, no hay más misterio. Junta dos y obtendrás un cuadrado. Ahora une seis cuadrados así (doce polígonos) y te saldrá un cubo. Agrupa ahora cientos de estos cubos y rectángulos y ya tienes un coche, un luchador de *beat 'em up* o un nivel de *Tomb Raider*. A cada polígono se le aplica una textura con una imagen en 2-D para darle color y detalle (ver «Mapeado de texturas» para saber más).

Porca miseria
Usado a menudo en *PlayStation Power*, significa «malo».

Prerrenderizado
En vez de ser generados por el juego, los gráficos prerrenderizados son imágenes creadas en máquinas mucho más potentes y almacenadas como simples imágenes en el CD. Luego la PlayStation las reproduce, una tras otra, para crear cosas como las fantásticas películas de *Final Fantasy VII*. Otro ejemplo de prerrenderización son los fondos de *Resident Evil 1* y *2*: la PlayStation las extrae del CD y luego sólo dibuja encima los personajes poligonales. ¡Así cualquiera! El prerrenderizado es una mala cosa, ya que los jugadores no pueden interactuar o cambiar su entorno, y la cámara no se puede mover como con la alternativa de los decorados y fondos poligonales.

Pro-Logic
Ver «Dolby Surround».

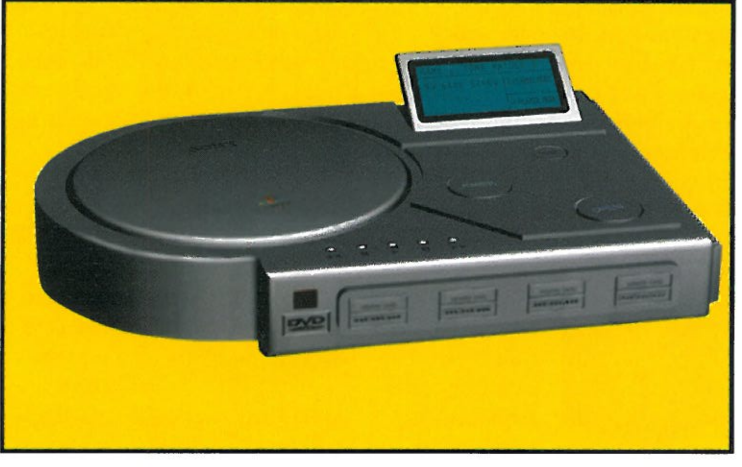
PSX
Nombre anticuado para la PlayStation usado todavía por algunas revistas de PlayStation. Cuando Sony anunció por primera vez que estaban trabajando en una máquina de juegos, su nombre en clave fue PSX. Luego pasó a ser PlayStation.



RAM
Medida en Megabytes. Es la capacidad de almacenaje en tiempo real de una máquina. Un juego se carga a pedazos en la memoria, más bien insignificante: de ahí todas esas molestas pantallas de *Loading* entre niveles, etc. No confundir bajo ningún concepto con la ROM o la leche de vaca.

Realidad virtual
El desde hace tiempo anticuado proceso de llevar un casco con cables mientras juegas. Debido a que era antisocial y nunca funcionaba bien, la industria enterita de la RV se ha ido al garete.

Renderizar
Crear imágenes inmóviles de (normalmente) primera calidad. A un súper ordenador puede



llevarle horas o incluso días dibujar imágenes detalladas. Éstas pueden almacenarse en CD y ser reproducidas como fondos o películas de intro (ver «Prerrenderización»).

Resolución
Número de píxels que hay a la vez en pantalla. Cuantos más píxels en pantalla, más detallada y atractiva es la imagen. Los juegos son en alta o en baja resolución, aunque hay unos cuantos grados en cada una. Por supuesto, a cualquier juego le gustaría ser en alta resolución, pero mover gráficos así con un promedio de cuadros suficiente para parecer suave es muy difícil o bien imposible. Por suerte, algunos juegos lo logran, como *Motorhead*, *Rapid Racer* y el modo Extra de alta fidelidad de *Gran Turismo*.

Retrazar
Lo mismo que *Depth Cueing* y Aparición súbita.

RGB
Como en un cable SCART RGB. Significa Rojo, Verde y Azul en inglés. Un cable SCART RGB lleva estos tres componentes de una imagen de TV de forma separada y se combinan en pantalla para formar una imagen nítida y detallada.

ROM
Memoria sólo de lectura que contiene datos de referencia que no se pueden cambiar, como en el Sistema Operativo de PlayStation (ver «Sistema Operativo»).



Salto de fe
El crimen definitivo en los juegos de plataformas. Siempre deberías poder ver la próxima plataforma a la que vas a saltar. Un salto de fe ocurre cuando has llegado lo más lejos posible y debes saltar a un área no visible en pantalla que puede o no estar ahí, y que por lo tanto quizá termine en tu muerte sin que sea culpa tuya.

Samples (o muestreos)
Sonidos digitalizados, como los golpes sordos del balón de *ISS Pro* o las notas del motor de *Gran Turismo*, insertados en los juegos para aportar realismo.

Scaling (Zoom)
Aumentar (o hacer un *zoom* sobre) los bitmaps y *sprites* para que parezcan más grandes cuando están más cerca. Como los monstruos de *Doom* y *Duke Nukem*.



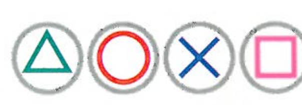
SCART
El conector de TV de 21 pins (conocido también como Euroconector), que confiere la calidad de imagen óptima a la salida de la PlayStation. Los tienes de diversos precios. Eso sí, asegúrate de que adquieres un cable SCART RGB. Lo pondrá en la caja.

Scroll Parallax
Mover una capa lejana del fondo más lentamente que los objetos que están más cerca del punto de vista, replicando así el movimiento de los objetos en la vida real. ¿Un ejemplo? Mira hacia un lado desde la ventanilla de un coche la próxima vez que vayas de pasajero. Hazlo.

SGI
O Silicon Graphics Industries. Los creadores de las máquinas de gráficos más potentes de la Tierra. Máquinas suyas como el Onyx Reality Engine pueden producir imágenes generadas por ordenador sumamente detalladas y en alta resolución casi en un plis plas y, hasta cierto punto, animarlas en tiempo real, permitiendo a los usuarios planificar y crear películas y secuencias de gráficos mucho más rápido que si tuvieran que renderizar cada cuadro de forma individual, como harías en los sistemas inferiores de PC. Éstas son las máquinas que se usaron para crear los dinosaurios de *Jurassic Park* y las peliculillas de *Final Fantasy VII*.

Sistema Operativo
El Sistema Operativo de tu PlayStation es quien manda. ¿Nunca te has preguntado qué hace tu consola mientras salen todas esas cosillas de los logos de SCEE y PlayStation? Está cargando el sistema operativo desde un chip de ROM interno. Es algo así como si Spock le diera al capitán Kirk el «informe de daños» en *Star Trek*. Una vez que todo funciona de forma correcta, tu PlayStation puede proceder a cargar el juego, algo así como si Uhuru recibiera una «extraña transmisión de origen desconocido».

Sombreado Gouraud
Básicamente, un truco ingenioso. Es el proceso de iluminar y oscurecer puntos de la superficie de un objeto para dar la impresión de luz y sombra. ¿Resultado? Un solo polígono plano y sin textura puede parecer curvado allí donde podrían haber hecho falta cientos de polígonos con textura para hacer el mismo trabajo. Buenos ejemplos de esto son *Tobal No. 1* (los luchadores planos en alta resolución parecen curvos y humanos) y *Motor Toon GP2* (que renuncia a un montón de texturas para los fondos en favor del sombreado Gouraud, con lo cual todo lo que el procesador se ahorra en cantidad de trabajo lo gana el usuario en velocidad y suavidad). Se llama así por su inventor, Henri Gouraud.



S-Video
La conexión de TV de mayor calidad que puedes adquirir en este país (o en cualquier otro, para el caso). Por desgracia, a las PlayStation europeas les quitaron las salidas de S-Video antes de lanzar las máquinas para así ahorrarse dinero, ya que imaginaron que no había mucha gente que tuviera televisores equipados con S-Video.



Tarjeta de memoria
Una pequeña pastilla de plástico y metal que se desliza en las ranuras de encima de los puertos de los Pads y te permite grabar tus partidas. Son del todo vitales: a nadie le gusta tener que pasarse todo *Tekken* cada vez que quiere los personajes secretos o *Final Fantasy VII* desde el principio...

Tercera persona
Ver el personaje del jugador desde lejos, en vez de a través de sus ojos, como en *Resident Evil* o *Tomb Raider*. Aunque, en rigor, *Tomb Raider* usa una perspectiva en segunda persona, ya que la cámara está a una distancia fija y sigue al personaje de Lara. Mmm. Un tema abierto a discusión, sí, señor.

Tiempo real
Generado en pantalla cuándo y dónde hace falta, en vez de ser reclamado y mostrado como en los gráficos prerrenderizados. Los gráficos en 3-D en tiempo real son la clave de los mejores juegos actuales, dibujando imágenes detalladas y rápidas que responden al control de los jugadores y a las situaciones apuradas.

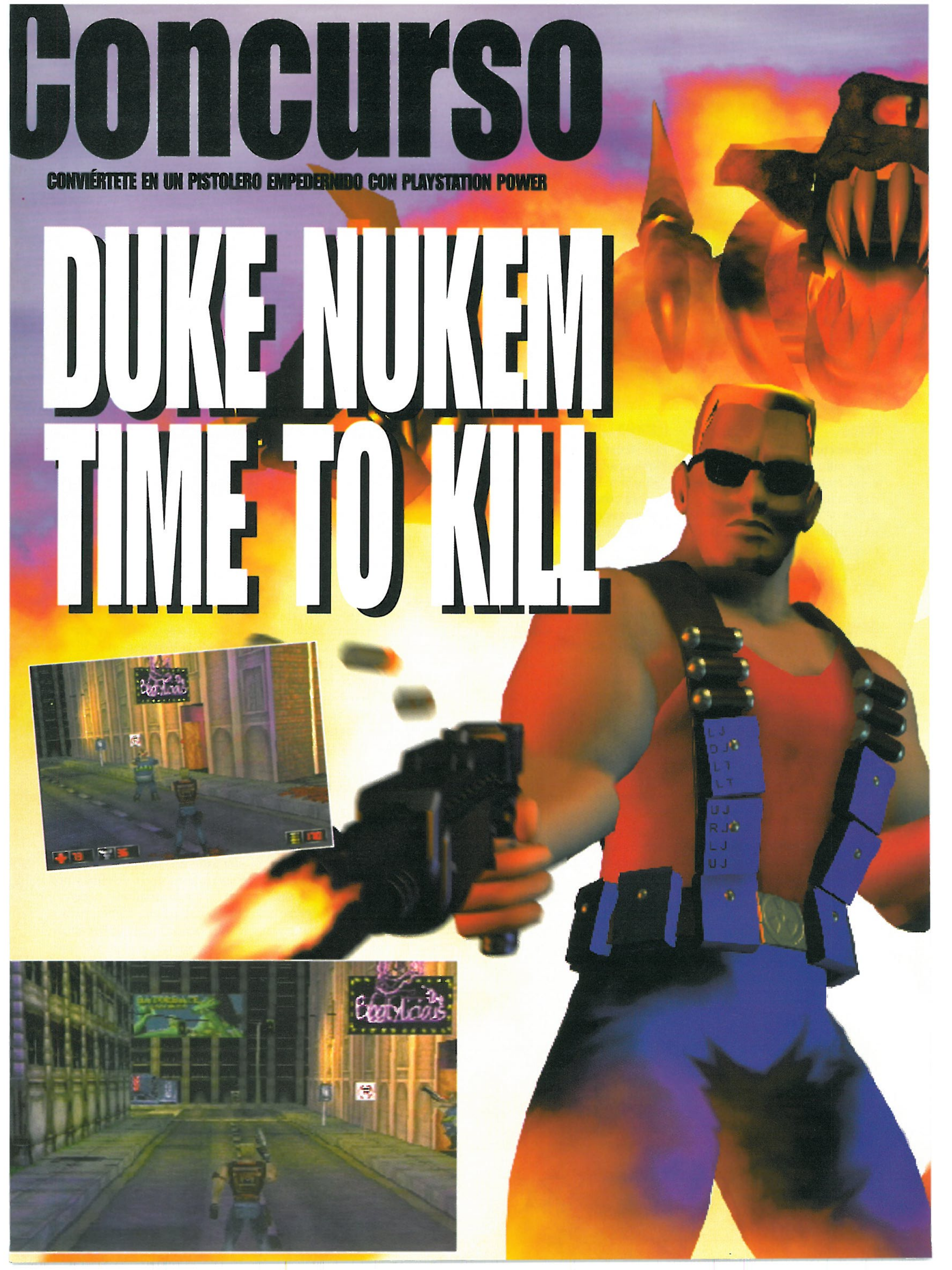


Virtual
No real. Como en un videojuego. Como en *Tomb Raider*. En realidad no eres Lara Croft, sólo crees serlo. ¿Lo pillas? Virtual.

Z
La tercera dimensión, saliendo y entrando en la pantalla bidimensional de TV, como en X, Y y Z.

Z-buffering
Una característica cruelmente ausente en la PlayStation, pero que seguro será parte importante de la PlayStation 2. El *Z-buffering* del *hardware* asigna una cifra numérica «Z» a cada polígono, haciendo constar lo alejado que está de la pantalla. Así, cuando se dibuja toda una pantalla de polígonos, es muy fácil entender cuál está delante de cuál y, por lo tanto, cuál es visible y cuál no. Ver también «Clipping». Por desgracia, como son un poco agarrados (el *hardware* de *Z-buffering* necesita todo un chip para él), la PlayStation carece de ello, y por eso los programadores deben escribir su propio código para comprobar lo lejos de la pantalla que está un objeto y compararlo con todos los demás antes de decidir cuál se tendría que dibujar; cosa que, en términos de procesador, lleva una eternidad. Hoy en día, los genios de la programación sortean esta omisión sin demasiada molestia, pero maldicen la falta de *Z-buffering* (y el nombre de Sony) a cada instante. Más jerga dentro de un par de meses. Por ahora sé feliz. PSP




Concurso
CONVIÉRTETE EN UN PISTOLERO EMPEDERNIDO CON PLAYSTATION POWER
DUKE NUKEM
TIME TO KILL

PARTICIPA Y GANA UNO DE LOS 20 JUEGOS DUKE NUKEM TIME TO KILL

Si te gusta disparar y resolver enigmas, si te encanta viajar por escenarios tan dispares como el salvaje Oeste o la Escocia medieval, si te gustan las aventuras en las que entre los protagonistas hay cerdos y lagartos, si tienes mucho sentido del humor o si quieres ver bailarinas semi desnudas, tenemos el juego que estabas buscando. ¿Sabes de qué título estamos hablando? En efecto. New Software Center y PlayStation Power sortean 20 Duke Nukem Time To Kill. Pero antes de frotarte las manos, debes acertar la respuesta de la cuestión que te planteamos este mes. Toma papel y boli, concursa y gana. Contesta a la pregunta que te formulamos y envíanos tu respuesta antes del día 15 de noviembre.

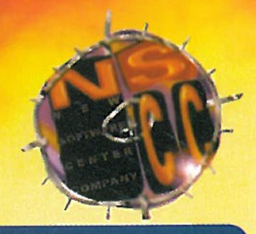
y PlayStation son marcas comerciales de Sony Computer Entertainment Inc.

Éstos son los ganadores del concurso PSP. 16 *Shadow Gunner*:

Alberto del Río Urtega (Pamplona, Navarra)
Luis Piñeiro Lozano (S. Fernando de Henares, Madrid)
Raúl Acién Fernández (Madrid)
Juan Carlos Melgares Atienza (Madrid)
Ramón Mínguez Blasco (Altuna, Castellón)
Juan Pascual Luna (S.S. de los Reyes, Madrid)
Miguel Ángel Cano Ortega (Bargas, Toledo)
Salvador Jiménez Román (Ceuta)
Teonas Torres Sánchez (Torrijos, Toledo)
Francisco Javier Estévez Serralvo (Málaga)

Respuesta correcta: Vertex.





Recorta por aquí

PSP.18

Cupón de respuesta

¿Qué personaje de PlayStation inspira a Duke Nukem?

RESPUESTA ....

Nombre: ....
Domicilio: ....
Población: ....Código Postal: ....
Provincia: ....
País: ....
Teléfono: ....

Envía este cupón a la sección «Concurso»; REVISTA **PlayStation Power**; **MC Ediciones S. A.** P.º San Gervasio, 16-20, 08022 BARCELONA

Las bases del concurso

- Puede participar cualquier lector que no tenga vinculación alguna, directa o indirecta, con cualquier trabajador o colaborador de esta editorial.
- No existen premios en metálico alternativos.
- Las respuestas deben recibirse en las oficinas de MC Ediciones en el plazo indicado. No se aceptarán reclamaciones por pérdidas de Correos.
- Sólo se aceptará un cupón por lector, y no se admitirán fotocopias.
- El nombre de los ganadores será publicado en próximas ediciones de la revista.
- La participación en este concurso implica la aceptación de las normas anteriores.

y PlayStation son marcas comerciales de Sony Computer Entertainment Inc.

¡¡YA A LA VENTA!!
ESPECIAL FÚTBOL



CD DEMOS EXCLUSIVAS

¡¡VIVE EL FÚTBOL!!

MÁRCATE UN TANTO CON LAS MEJORES DEMOS DE LA HISTORIA DEL FÚTBOL EN PLAYSTATION.

DISCO 1

INCLUYE CD DE REGALO

CON LAS DEMOS DE LOS MEJORES JUEGOS DE FÚTBOL DE LA HISTORIA POR SOLO 975 Ptas.

¡Trucos!

Las MEJORES y MÁS GRANDES guías del mundo PlayStation



▲ Dobla tus parachoques y recúbrelos de barro con la guía experta que te proporcionamos. *Colin McRae* está entre la elite de los juegos de carreras. Conviértete en un maestro entre los copilotos aquí y ahora

▶ Todas las armas especiales y qué debes hacer con ellas, en nuestra guía súper completa.







▲ El papi de los *shoot 'em up* en primera persona regresa a través de la línea Platinum. Es la ganga del siglo. Y además te facilitamos todos los códigos de los cinco primeros niveles secretos sólo para ti, fan del gore. Que lo disfrutes.

PEQUEÑOS TRUCOS

TRUCOS EXTRA

- Circuit Breakers
- Vigilante 8
- Deadball Zone
- Dead Or Alive
- Everybody's Golf
- N2O
- Treasures Of The Deep
- Lucky Luke

¡ATENCIÓN! Las siguientes páginas contienen algunos de los secretos mejor guardados de la PlayStation. Si tu corazón está débil, no pases la página. Hazlo sólo si tu desesperación es mayor que tu paciencia.



¡Trucos!

Nada de medias tintas. ¡SOLUCIONES COMPLETAS!

● Analizado: PSP Nº15 ● Puntuación: 90%

Colin McRae Rally

De vez en cuando, llega un juego que eleva totalmente los estándares de las carreras. Gran Turismo fue uno de ellos. Colin McRae es otro. Es lo más parecido a conducir en un rally que puedes conseguir, o sea que empieza a TRABAJARTE EL GUARDABARROS con nuestras soluciones

Para empezar nuestra guía de seis páginas, presentamos aquí algunos trucos que descubrimos después de jugar con *CMR* hasta la extenuación.

TOMA BIEN EL CONTROL

Seguro que suena a publicidad para Sony, pero si todavía no tienes un pad analógico, cómprate uno



ahora. Igual que *GT* antes que él, *CMR* es uno de esos juegos en el que realmente juegas con ventaja utilizando un analógico. No lo harás mal con uno normal, pero si puedes permitirte uno nuevo, no podrás creerte la diferencia.

FAMILIARÍZATE CON EL JUEGO

No hay nada mejor que conocer cómo es cada tramo. Toma nota de cada una de las señales y familiarízate con los alrededores de la carretera. Un buen ejemplo de esto está en el primer tramo de Grecia. La primera casa a la que te acercas está cerca de una inclinada pendiente y la segunda está cerca de una curva pronunciada a la derecha después de otra a la izquierda. Mantén los ojos muy abiertos, la información es poder.

LA TIERRA ES TU AMIGA

Usa el terreno que hay alrededor del coche para ayudarte en la carrera. Hay algunos elementos del entorno alrededor de la carretera y en ella misma que puedes usar para tu propio beneficio.

Zanjas

Si encuentras una zanja en la parte interior de una curva cerrada, con un poco de práctica podrás recortar la curva y meter la rueda delantera interior en la zanja. Esto hace que el coche se retrase y se balancee lo suficiente para hacerlo girar. La ventaja de utilizar esto es que no necesitas reducir la velocidad del coche y, por lo tanto, puedes acelerar hacia la curva.

Barreras y paredes

En muchas de las pistas, especialmente en Montecarlo y Córcega, hay algunas curvas muy cerradas. Las barreras y los muros impiden que la gente que conduce en cabeza caiga por un acantilado por la parte exterior (tal y como harían en realidad). Si tomas la curva de forma holgada, el coche rozará el obstáculo y serás lanzado de vuelta a la carretera. Esto, de todas formas, causa algún daño menor al coche y no es recomendable en absoluto en los tramos nocturnos, en los que las luces frontales tienen una importancia primordial.

Salpicaduras de agua y arroyos

Una característica que se puede encontrar en muchas partes de *Colin McRae Rally* y que, en realidad, funciona de forma muy parecida a las cunetas. Descubrirás que, cuando conduzcas por agua, la veloci-





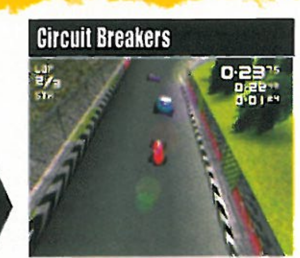






PEQUEÑOS TRUCOS

Circuit Breakers



Como continuación al exhaustivo vistazo que hicimos el mes pasado, te ofrecemos algunos trucos más para darte todas las pistas, cambiar su sentido e introducir un escenario nocturno en los juegos. Para desbloquear las 32 pistas en el modo un jugador, pon en marcha el juego y luego páralo utilizando el botón Start. Ahora vete a opciones y selecciona la opción Sound. Desde aquí, ilumina la opción Effects y luego pulsa los dos botones L (izquierda).

Para conseguir una versión con el sentido invertido en las 16 pistas del multi-jugador, selecciona un circuito, pulsa Select + X y Cuadrado mientras los coches entran en el túnel. Si funciona, los coches entrarán en el túnel marcha atrás. A diferencia de los demás, este truco debe ser introducido cada vez que juegues.

El truco final transforma el juego entero en un espectáculo nocturno. Cambia completamente la sensación y la atmósfera de la carrera. Es tan bueno que te preguntarás por qué está escondido. Para acceder a esto, ve a la pantalla de selección de circuitos, pulsa y suelta durante diez segundos todos los botones L y R. El truco se activará cuando se enciendan los faros delanteros de los coches.

Vigilante 8



En el caso de que los trucos de armas que te damos en estas páginas no te resulten suficientes para este pequeño e interesante *shoot 'em up* sobre ruedas, ahí

¡TRUCOS!

Colin McRae Rally





dad del coche disminuye. Si el agua cruza por la carretera, aprovéchalo girando y deslizándote ligeramente a través del agua. Cuando salgas por el otro lado, estarás encarado en la dirección correcta y podrás acelerar en línea recta.

No te salgas de la carretera/pista

Esto puede sonar a un consejo de sentido común, pero en casi cada tramo, las áreas a la izquierda y a la derecha de la carretera/pista reducen la velocidad del coche. El tiempo lo es todo y, aunque cortar en las curvas puede parecer una buena idea, reducirá tu velocidad más de lo que crees.

TEN EN CUENTA LAS CARACTERÍSTICAS DEL COCHE

Conducir un coche de *rally* no es como conducir un coche de calle (¿cuántas veces te encuentras con una curva de 90 grados en medio de un Grand Prix?). Debes saber cómo conseguir que el coche reaccione exactamente como tú quieres. Estos son los elementos clave que debes meterte en el cerebro para obtener un cierto grado de éxito.

1. El coche acelera más rápido en línea recta.
2. El coche frena más fuerte si se hace mientras se está girando.
3. Si tienes un accidente, piensa en la forma más rápida de salir de dónde estés. ¿Será lo mejor volver por donde has llegado y continuar corriendo? O quizá, si te has quedado en dirección opuesta, puedes girar el volante completamente a derecha o izquierda y dar marcha atrás hasta que te encuentres en la dirección correcta. Entonces acelera a tope y sal de ahí. Si lo haces correctamente, no sólo ahorrarás tiempo sino que además también tendrás un buen aspecto en las repeticiones.
4. El freno de mano. Úsalo poco. Funciona distinto a los frenos normales y hace derrapar el coche con mucha más facilidad. Un uso excesivo del freno de mano aumentará tu tiempo. Practica en Nueva Zelanda y acostúmbrate a los distintos estilos de frenada.

LOS COPILOTOS TIENEN OÍDOS Y MAPAS

Siempre, siempre debes escuchar lo que dice el copiloto. Los codificadores no se pasaron días trabajando con Nicky Grist porque sí ¿sabes?, lo hicieron porque sus comentarios son una parte vital del juego. Sin ellos ¿cómo te crees que sabrás lo cerrada que es la próxima curva o si dejarás de tocar el suelo en el siguiente salto? Cada uno de los mensajes del copiloto es dado al piloto exactamente de la misma manera a como se daría en un rally de verdad. Cada curva es leída previamente y el conductor se hace un mapa mental de cómo está la carretera antes de llegar. Debes hacer lo mismo. Debes hacerlo.

Se utilizan palabras clave generales en lugar de descripciones precisas, de manera que dirá puerta estrecha, y esto puede significar que hay un tramo con una valla que queda muy cerca de la carretera. Ten muy en cuenta los avisos. Quizá te guste conducir sólo con reconocimiento visual, pero los avisos te ayudan a tener un cuidado especial. Muchos obstáculos son de un color parecido a lo que tienen a su alrededor, o sea que ¡vete con cuidado!

EL TIEMPO NO ESPERA A NADIE

Sólo porque vayas en cabeza por 22 segundos habiendo recorrido ya dos tercios de la carrera, no te lo tomes con calma. Cada uno de los otros conductores es distinto. Todos tienen preferencias sobre la superficie que pisan, distintos estilos de conducción, diferentes coches y quizá también distintas configuraciones. Pero, lo más importante, todos quieren ganar. Puedes ser descabalgado de tu primer puesto en el último momento si no vas con cuidado.

MANTENIMIENTO Y REPARACIÓN

Consulta tu calendario de reparaciones primero. Esa victoria «tan importante» no llegará si tu coche parece un viejo autobús desmantelado o, peor todavía, si se mueve como uno. Cuando aparezca una pantalla de reparaciones pendientes, comprueba qué daño se ha producido. Las distintas partes de tu coche deberían ser reparadas en el orden siguiente:

Motor	Para conseguir una buena velocidad y aceleración.
Cambio	Para la aceleración.
Dirección	Sin eso, la velocidad no sirve de nada.
Frenos	Una prioridad menor pero importante.
Parte eléctrica	Repárala si se acerca una etapa nocturna.



PUESTA A PUNTO

Esta parte del juego puede añadir *esos* segundos extra. La puesta a punto puede implicar la victoria o la derrota. Así es como realmente funcionan los *rallies*. Los equipos observan el terreno que hay delante y escogen la mejor configuración que tienen.





van unos cuantos trucos más para que continúes con *Vigilante 8*. Todos los códigos deben ser introducidos en la sección de password de la opción Game Status.

Personajes *bonus* y niveles
Escoge cualquier personaje e introduce WMNNWLHTSCUCLH.

Ruedas grandes
Escoge cualquier personaje e introduce MONSTER_WHEELS

Activación de la trayectoria de los misiles
Escoge cualquier personaje e introduce DEADLY_MISSILE.

Baja gravedad
Escoge cualquier personaje e introduce REDUCE_GRAVITY.



Sin enemigos
Escoge cualquier personaje e introduce la contraseña GO_SIGHTSEEING. Ahora empieza el juego en modo Arcade.

Invencibilidad
Selecciona la opción «Game Status». Escoge cualquier personaje e introduce la contraseña I_WILL_NOT_DIE.3

Ver secuencias de vídeo
Una de las cosas que no faltan en *V8* es el vídeo al más puro estilo de los años setenta. Escoge cualquier personaje e introduce la contraseña SEE_ALL_MOVIES. Luego, ilumina un personaje en la pantalla de Game Status y pulsa X.

Dos en el mismo vehículo en modo dos jugadores
Escoge cualquier personaje e introduce SAME_CHARACTER para activar este truco.

Modo experto
Selecciona la opción «Status Game». Escoge cualquier personaje e introduce HARDEST_OF_ALL para activarlo.

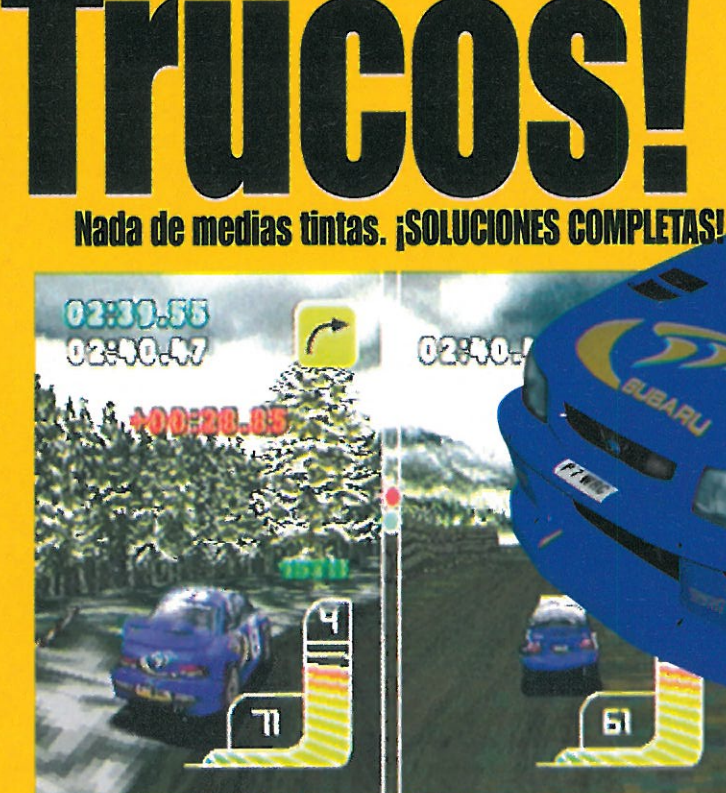
Para los auténticamente perezosos que no quieran buscar las soluciones en el propio juego, aquí están las contraseñas de todos los personajes. Que os lo paséis bien.



CHASSEY BLUE

¡Trucos!

Nada de medias tintas. ¡SOLUCIONES COMPLETAS!



¡TRUCOS! Colin McRae Rally

En ocasiones, el tramo o los tramos por llegar tienen distinto tipo de terreno y de condiciones climatológicas, por lo que los equipos deben, o bien escoger una puesta a punto óptima o decidirse por una destinada a uno solo de los tramos y esperar que el tiempo hecho en el primero de los tramos compense el tiempo perdido en el segundo. Mira a la sección ver etapas y decide cómo configurar tu coche para obtener el mejor resultado.

SELECCIÓN DE NEUMÁTICOS

Los neumáticos son el primer paso para la victoria. Utiliza el sentido común y toma nota de qué tipo de tramo te resulta más fácil. Ahí es donde debes ganar esos valiosos segundos.

Sup. Desliz.
Máximo agarre en carreteras asfaltadas. No tienen dibujo y no sirven de nada en todas las otras superficies. O sea, que no te los lleves a Suecia.

Estirado
Un neumático para ser utilizado en superficies resbaladizas. El relieve se agarra bien en superficies que resbalan, desde grava a hierba polvorienta y quemada por el sol.

Estirado mojado
Con dibujo profundo para obtener excelentes resultados en superficies mojadas. Un neumático excepcional cuando hay mucho barro.

Clavos
Un neumático especializado para ser utilizado con nieve o hielo. Incorporan clavos para agarrarse y no se pueden utilizar en ninguna otra superficie. NOTA: la nieve en Montecarlo es delgada y húmeda, a los conductores se les recomienda escoger estirado mojado en lugar de clavos.





SUSPENSION

Hay tres categorías de suspensión y vale la pena utilizarla cuando el jugador conoce para qué sirve cada una.

Suspensión ligera: permite que el coche avance con rapidez por terreno duro, pero la conducción es menos precisa.

Suspensión media: este sistema sirve para todo tipo de situaciones. Es ideal cuando la carretera puede cambiar de grava a asfalto.

Suspensión rígida: permite un buen control y un manejo preciso, pero no es aconsejable en terreno duro. Recomendada para Córcega y Montecarlo, donde los tramos son sobre todo de asfalto.

FRENOS

Fra. Fren. Delt. (delanteros): le da al coche una tendencia a subvirar. Es útil si tu coche te parece demasiado sensible.

Fra. Fren. Unif. (uniforme): este tipo de ajuste no produce efectos extra en la conducción.

Fra. Fren. Trasr. (trasero): este tipo de ajuste dará al coche tendencia a sobrevirar. Es parecido al freno de mano pero menos drástico. Vete con cuidado en los tramos húmedos.

SENSIBILIDAD DE LA DIRECCIÓN

Baja: con una sensibilidad baja, el jugador dispone de un control preciso en los tramos abiertos. No recomendada para tramos cerrados y retorcidos.

Media: para uso corriente en la mayoría de los tramos.

Alta: la sensibilidad alta es útil para tramos con numerosas curvas.



RELACIONES DE MARCHAS

Esta categoría tiene más posibilidades que la ma-

PEQUEÑOS TRUCOS

Nivel	Contraseña
Introducir en la pantalla de contraseña	
1	AOGIKYFGQQTWGA
2	YMBEJEOPDHYHZV
3	RIPJNYEPGFPJAI
4	HGFTDDNMUBXRLV

SLICK CLYDE

Nivel	Contraseña
1	TNLCROHSQAZDMQ
2	QDANNFHMSLBMWF
3	FYLYRFKEAHGGAW
4	OIRYEEBGDBNHBJ

SHIELA

Nivel	Contraseña
1	EDAOHLJIOUEDBA
2	HSDNTZSGVOGCLP
3	NTWZYUQSPXMHMB
4	BXINCWNWGCQVJF

JOHN TORQUE

Nivel	Contraseña
1	WSLZFBNQDTFDBF
2	BXNJRYSXTYACKE
3	IBXGFDQBSNISJQ
4	ZCTEAFJVMNDJUT

DAVE

Nivel	Contraseña
1	PYQXPDUMJNBOUP
2	OULIUZTJHPKWTD
3	QYDJBUYBZTEUQC
4	WMNNWLHTSCUCLH

CONVOY

Nivel	Contraseña
1	AIHJZNIFPZNFWA
2	UKXCXCOAIGOKVH
3	KHREIWYIZREYHK
4	VSNKJVURSUNRWX

LOKI

Nivel	Contraseña
1	THLOHJWURONKLQ
2	VIBWYIVGOPAUWX
3	CEJMULWPCYYAVS
4	PGGOVIUNUQEIVO

HOUSTON 3

Nivel	Contraseña
1	BDPTGXUBXOCCKE
2	GCTPCXCCIWXVUJ
3	NXJFNPZXRAAGMB
4	DTQQSKTRYIHGEN

BOOGIE

Nivel	Contraseña
1	FOJGCRHLWMUQZV
2	DRFIQVOUYIHGEN
3	WCHPZDGBCYEDBF
4	JHAZRUUMTLUYBG

BEEZWAX

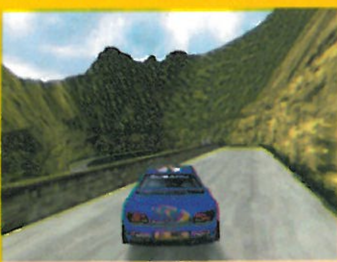
Nivel	Contraseña
1	YUYFNKTAQGLNYW
2	TXXKKGEWRONKLQ





yoría de las demás. Vete con cuidado al utilizar las relaciones extremas a no ser que puedas mantenerlas en el recorrido posterior. Si no lo haces así, tu tiempo se resentirá.

Velocidad máxima: le da al coche una aceleración máxima pero limita enormemente su velocidad máxima. Resulta útil en tramos con mucho viento y tramos especiales.
Buena aceleración: resulta útil en tramos retorcidos. La velocidad límite no es tan limitada como la velocidad máxima.
Velocidad moderada: esta combinación da al coche una buena velocidad máxima y una aceleración rápida.
Velocidad alta: proporciona una muy alta velocidad sin perder demasiada aceleración, una ventaja en los tramos más abiertos.
Máx. Aceler.: esta relación de cambio da al coche el límite de velocidad máxima pero la aceleración será baja. Útil sólo en tramos muy abiertos.



REFERENCIA

Como ya hemos dicho antes, tener el coche a punto es tener ganada media batalla. Si lo haces bien, no podrás creerte lo eficaz que resultará el coche.

NUEVA ZELANDA

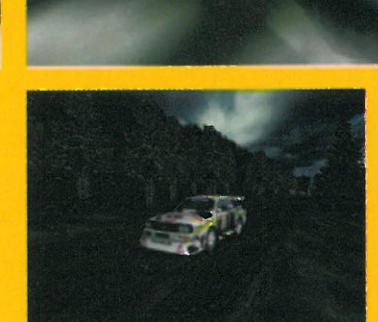
Tramo	Neumáticos	Susp.	Freno	Rel. de marchas
1	Estirado	Med.	Uniforme	Moderada
2	Estirado	Ligera	Uniforme	Moderada
3	Mojados	Med.	Trasero	Moderada
4	Estirado	Med.	Trasero	Moderada
5	Mojados	Med.	Uniforme	Velocidad alta
6	Estirado	Ligera	Trasero	Buena acel.

GRECIA

Tramo	Neumáticos	Susp.	Freno	Rel. de marchas
1	Estirado	Ligera	Uniforme	Buena acel.
2	Estirado	Med.	Trasero	Buena acel.
3	Estirado	Ligera	Uniforme	Máxima
4	Estirado	Med.	Trasero	Máxima
5	Estirado	Med.	Uniforme	Buena acel.
6	Estirado	Med.	Uniforme	Equilibrada
7	Estirado	Ligera	Uniforme	Buena acel.

MONTECARLO

Tramo	Neumáticos	Susp.	Freno	Rel. de marchas
1	Mojados	Med.	Uniforme	Máxima
2	Mojados	Med.	Uniforme	Buena acel.
3	Mojados	Med.	Uniforme	Buena acel.
4	Estirado	Rígida	Trasero	Máxima
5	Estirado	Med.	Trasero	Buena acel.
6	Mojados	Med.	Trasero	Buena acel.



AUSTRALIA

Tramo	Neumáticos	Susp.	Freno	Rel. de marchas
1	Estirado	Med.	Trasero	Buena acel.
2	Estirado	Med.	Uniforme	Moderada
3	Estirado	Med.	Trasero	Velocidad alta
4	Estirado	Med.	Trasero	Moderada
5	Estirado	Med.	Uniforme	Moderada
6	Estirado	Med.	Uniforme	Buena acel.
7	Estirado	Med.	Uniforme	Máxima

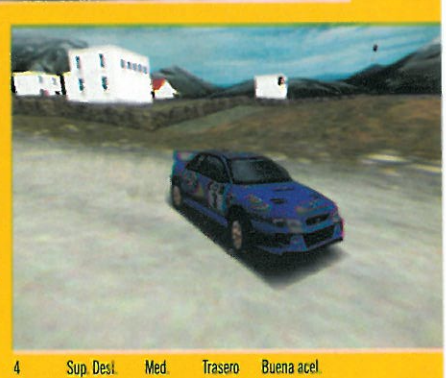
SUECIA

Tramo	Neumáticos	Susp.	Freno	Rel. de marchas
1	Clavos	Rígida	Uniforme	Máxima
2	Clavos	Rígida	Uniforme	Buena acel.
3	Clavos	Rígida	Uniforme	Moderada
4	Clavos	Rígida	Uniforme	Máxima
5	Clavos	Rígida	Uniforme	Máxima
6	Clavos	Rígida	Uniforme	Máxima



CÓRCEGA

Tramo	Neumáticos	Susp.	Freno	Rel. de marchas
1	Sup. Desl.	Med.	Uniforme	Moderada
2	Sup. Desl.	Med.	Uniforme	Moderada
3	Sup. Desl.	Med.	Uniforme	Buena acel.
4	Sup. Desl.	Med.	Trasero	Buena acel.
5	Sup. Desl.	Med.	Trasero	Buena acel.
6	Sup. Desl.	Med.	Trasero	Moderada
7	Sup. Desl.	Med.	Trasero	Velocidad alta

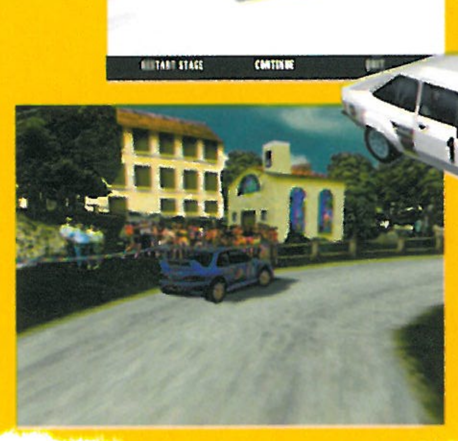


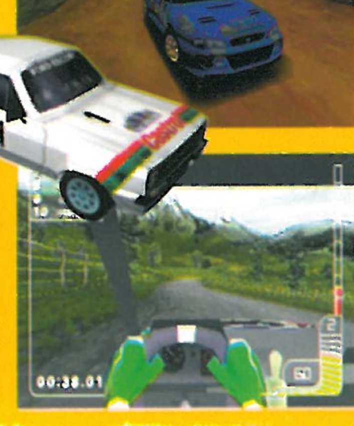
INDONESIA

Tramo	Neumáticos	Susp.	Freno	Rel. de marchas
1	Estirado	Med.	Uniforme	Buena acel.
2	Mojados	Suave	Uniforme	Buena acel.
3	Mojados	Med.	Uniforme	Máxima
4	Mojados	Med.	Trasero	Máxima
5	Estirado	Med.	Trasero	Buena acel.
6	Estirado	Med.	Trasero	Moderada

GRAN BRETAÑA

Tramo	Neumáticos	Susp.	Freno	Rel. de marchas
1	Mojados	Med.	Trasero	Máxima
2	Mojados	Med.	Trasero	Máxima
3	Estirado	Med.	Uniforme	Moderada
4	Estirado	Med.	Uniforme	Máxima
5	Mojados	Med.	Trasero	Máxima
6	Mojados	Med.	Trasero	Máxima
7	Mojados	Med.	Trasero	Máxima











3	KHUSNNWJXORZHK
4	UIBRJCCYSARVH

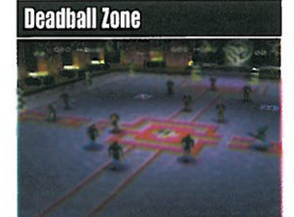
MOLO

Nivel	Contraseña
1	EDDNXIAPNTRDBA
2	ITAHZJRMYTLSJQ
3	NPRJUYRYRAAGMB
4	AKFQPUISMWAHWA

SID BURN

Nivel	Contraseña
1	LPHPMMDNMPEMVB
2	PEONQGUNUQEIVO
3	XOKIXDXBKQRFOJ

Deadball Zone



Bueno, pues no ha resultado ser la actualización del tipo *Speedball 2* que todos estábamos esperando, pero no es una mala opción para los que queráis algo un poco fuera de lo normal. Para acceder a todos los estadios y equipos, dirígete a la pantalla de Language Selection, selecciona «Italian» y mantén pulsado L2, R1, Arriba y Cuadrado durante unos diez segundos. La aparición del menú te confirmará que lo has hecho bien.

Dead or Alive

Desde que este clásico del Kung Fu apareció en las estanterías, nos inundan con llamadas que piden trucos. Afortunadamente, el juego es de los mejor aprovisionados de trucos que hemos visto en mucho tiempo. O sea, que si creías que algunos disfraces extra eran las únicas ofertas extra, vuelve a pensar. A continuación hay de todo, desde configuraciones adicionales del juego hasta voces extra. Disfrútalo.

Control de la visión de victoria
Pulsa Arriba, Abajo, Izquierda o Derecha durante la pose de victoria para cambiar el ángulo de cámara. Pulsa R1 o L1 para acercar o alejar el zoom.

Disfraces adicionales
Pon las opciones por defecto y termina el modo Campeonato. Se desbloqueará un disfraz cada vez que completes un juego.

Luchar como Raidou
Desbloquea todos los disfraces para todos los personajes. Selecciona el disfraz 14 (para personajes femeninos) ó 5 (para personajes masculinos) y termina el juego en el nivel de dificultad normal y escenarios difíciles.

Luchar como Ayane
Termina el juego utilizando a

¡Trucos!

Nada de medias tintas. ¡SOLUCIONES COMPLETAS!







Tracción a las 4 ruedas

Coche	Potencia	Velocidad máxima	Control
Subaru Impreza WRC	300	288 km/h	Bueno
Mitsubishi Lancer E4	300	269 km/h	Bueno
Ford Escort WRC	290	269 km/h	Bueno
Toyota Corolla WRC	290	306 km/h	Bueno

Tracción a las 2 ruedas

Coche	Potencia	Velocidad máxima	Control
Skoda Felicia Kit Car	240	261 km/h	Bueno
Seat Ibiza Kit Car Evo2	230	270 km/h	Bueno
VW Golf GTI Kit Car	250	261 km/h	Bueno
Renault Maxi Mégane	250	252 km/h	Pobre

COCHES *BONUS*

Coche	Potencia	Velocidad máxima	Premiado
Ford Escort MK II	160	252 km/h	Grecia
Lancia Delta Inter	425	333 km/h	Ford RS200
Ford RS 200	560	378 km/h	Lancia Delt.
Audi Quattro	560	378 km/h	Audi Quattro

RECORRIDOS DUROS

Si quisieras una guía de cada uno de los recorridos, deberíamos incluir todos los análisis para conseguir meterlo todo ahí. Cuando le dimos una buena calificación al juego, una de las principales razones que encontramos fue el increíble número de pistas (perdimos la cuenta, algo más de 40), por lo que una guía era imposible. Al cabo de poco tiempo, decidimos hacer lo que creímos más conveniente: una guía que te lo cuente todo sobre los 12 recorridos más duros del juego.

LOS COCHES

Aunque no llega a la altura de *Gran Turismo*, *Colin McRae Rally* ofrece una gran variedad de coches de rally. Empiezan suavemente con el Megane y aumentan su velocidad hasta el Audi Quattro.

Y cuando ganas diversas competiciones, te premian con cuatro fantásticos coches, desde el clásico Cheeseville Escort Mk II (vamos, todos hemos tenido uno) hasta el velocísimo Audi Quattro. Trabaja duro para conseguir el segundo, vale la pena.

INDONESIA

El segundo y tercer recorrido no están mal, pero las cosas realmente se te van de las manos cuando llegas al cuarto. No sólo es increíblemente retorcido y lleno de cambios de rasante, es realmente duro. ¡Ah! ¿Y hemos dicho que la acción transcurre de noche? Como en el Recorrido 6, la mejor manera de hacerlo es con cuidado. Mantén tu velocidad entre alta y media y asegúrate de no terminar resbalando por el fango. Si te ocurre esto, puedes decir adiós a cualquier intento de romper cualquier récord. Recuerda: tus frenos son tus amigos.

SUECIA

Empieza mal y empeora. Si no aprendes a hacerlo bien en los tramos con nieve, nunca conseguirás nada. Para un auténtico éxito, necesitas precisión y control. El castigo por salirte de la pista es duro y puede realmente dañar tu tiempo total en el rally. El mejor consejo: tómatelo con calma, juega un par de veces para notar el circuito, luego concéntrate en el control más que en la velocidad. Utiliza el mismo grado de precaución en el tercer y quinto tramos.

CÓRCEGA

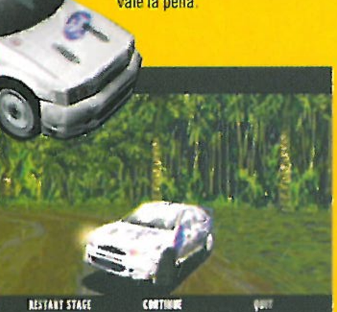
El principal problema que tendrás con Córcega es acostumbrarte a conducir sobre asfalto después de todo el tiempo que has pasado con nieve en Suecia. Antes de que se te ocurra probar los niveles de competición, practica tanto como puedas con el circuito de prueba.

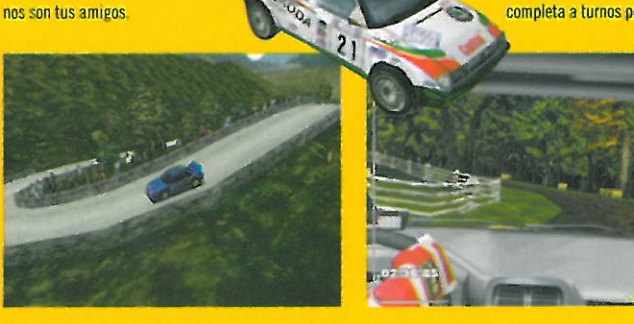
GRAN BRETAÑA

Como las competiciones en Gran Bretaña son las últimas, los codificadores no se preocuparon por hacerlas fáciles. En realidad son terriblemente duras. El principal problema es su longitud. Son todas muy largas, con muchísimas zonas resbaladizas pensadas para hacerte derrapar fuera de la carrera, y fuera de ti de ira. Y, como se podía esperar, encontrarás todas las condiciones meteorológicas que podrías (o no podrías, depende de lo valiente que seas) desear. Espérate hasta el recorrido final. El Nivel Especial R11 de *Gran Turismo*, en comparación, acaba pareciendo una salida de domingo por una autopista urbana.

TÁCTICAS PARA DOS JUGADORES

Una de las cosas más interesantes en el juego es la fantástica sección para dos jugadores. En realidad, es tan buena que hay tres partes en ella, en las que los codificadores han pensado en absolutamente todo. Para los que os guste competir con otra gente pero sin la molestia de tenerlos chocando contra ti todo el tiempo, hay un fantástico modo de juego de dos jugadores fantasma. Si hasta eso produce demasiada interacción con el segundo jugador, se puede jugar en pantalla completa a turnos pero, sin





PEQUEÑOS TRUCOS

Raidou en el nivel de dificultad normal y/o escenarios por defecto.

Repetición del final del combate
Mantén pulsado Cuadrado + Círculo y pulsa Triángulo después del final de un combate pero antes de que empiece la pose de victoria.
Continúa pulsando Cuadrado + Círculo y pulsa Triángulo para repetir el final del combate.

Opciones de configuraciones extra
Las siguientes opciones debajo del menú «Extra Config» aparecerán después de completar los requisitos indicados.



Orden de lucha
Termina el juego utilizando cualquier personaje o acumula tres horas de tiempo de juego.

Tamaño de zona de seguridad
Termina el modo Ataque de tiempo en el nivel de dificultad normal en menos de cinco minutos o acumula seis horas de tiempo de juego. ¿Entendido?

Peligro de daño
Termina utilizando los diez personajes con los escenarios por defecto o derrota a los diez personajes en el modo Supervivencia o acumula nueve horas de tiempo de juego.



Salto peligroso
Termina el modo Kumite con, por lo menos, un récord de 80 por ciento de victorias o acumula un máximo de 12 horas de tiempo de juego.

Voz del sistema







¡TRUCOS! Colin McRae Rally





duda, la mejor opción es el modo a pantalla partida, en el que los dos conductores pueden chocar el uno con el otro hasta el límite de su felicidad.

Esta opción final es la que recomendamos. Reconozcámoslo: la acción de dos jugadores consiste en chocar contra tu oponente, destrozando todas las oportunidades que tiene de triunfar. O sea, que para ayudarte a transformarte en la peor persona que puedas imaginar, aquí hay algunos trucos para utilizar en los recorridos y ayudarte a ganar partidas y perder amigos de un solo golpe.

METODO 1 EL PATINAZO

Como todos los coches del juego han sido diseñados para ser auténticos coches de rally, todos ellos resbalan como el diablo. Esto es terriblemente útil (algunos dicen que esencial) cuando llega el momento de hacer giros de 90 grados, pero puede tener una utilidad más siniestra: el sabotaje. Cuando compites en el modo dos jugadores, resulta muy sencillo simplemente deslizarte directamente contra tu contrario y sacarlo directamente de la carretera. Aunque esto te puede funcionar cada una de las veces que lo utilices, es mejor limitar su uso a tramos en los que los obstáculos al lado de la carretera aseguren que el contrario pierda mucho tiempo.

METODO 2 ERROR DE TERRAPLÉN

Al ser un juego de rally, hay todo tipo de zonas geográficas en las que puedes cargarte las oportunidades del contrario. El mejor lugar para esto son los terraplenes. Cuando te acerques a ellos, intenta ponerte al lado del otro coche y acercarlo al borde de la pista. Si esto no le saca de la carretera, es muy probable que termine dando vueltas sobre sí mismo o bien sobre su techo.

METODO 3 LA MATANZA

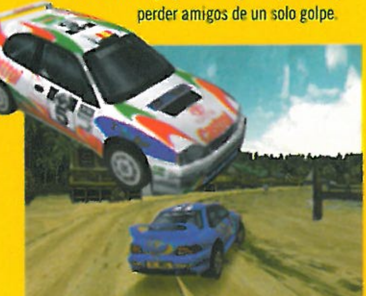
Dañar deliberadamente el coche del contrario. Es genial y simple. En los tramos nocturnos, el coche depende completamente de sus faros delanteros. Simplemente colócate por delante de tu oponente, controla su alineación y clava los frenos. El otro coche se lanzará sobre tu parte posterior y se romperán la mayoría de sus luces frontales, si no todas. Es un truco muy sucio pero ayuda a ganar. O sea que ¿algún problema?

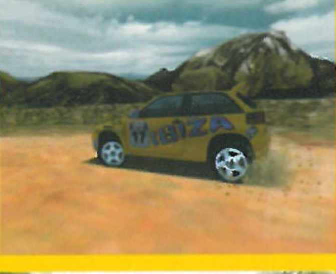
METODO 4 DE CABEZA

Quizá el método más sucio consiste en golpear los otros coches cuando están a punto de salir zumbando después de un salto. En lugar de concentrarte en el salto, asegúrate que le das al otro coche un fuerte golpe. Como consecuencia, saldrán disparados en un derrapaje brutal que puede resultar fatal en la cúspide de una colina. Esta táctica es especialmente útil en los primeros recorridos de Australia.

PARA LOS PEREZOSOS

Si no quieres convertirte en el mejor conductor de rally del país y no te molesta leer nuestros trucos, hay un método mucho más rápido para conseguir los coches especiales y las carreras secretas... los códigos para hacer trampa. Pero no destrozaremos un juego maravilloso dando esto ahora. No te pierdas el próximo mes. PSP











En la subopción «Wakana», termina el juego utilizando cualquier personaje. Para la subopción «Sakura», utiliza Kasumi más de cien veces o acumula 15 horas de tiempo de juego.

Voces extra
Termina «Training Mode» ejecutando todos los movimientos después de abrir la opción «Command List».

Galería CQ
Desbloquea todos los disfraces de Ayane.

Opción voz del personaje
Termina el «Training Mode» ejecutando todos los movimientos después de abrir la opción «Command List». Los códigos de repetición de acción aparecerán en los próximos meses.

Everybody's Golf



No nos lo habíamos pasado tan bien desde que jugamos por primera vez a *Leaderboard* en el Commodore 64, donde golpeabas una pequeña pelota blanca con un palo de metal. Para hacer *Everybody's Golf* todavía mejor, éste es el juego completo de trucos para acceder a cualquier cosa, desde un jugador zurdo al más experimentado. Date por avisado. Algunos de éstos son francamente complicados.

Todos los golfistas y campos
Primero retira todas las tarjetas de memoria de tu PlayStation. Ahora, pulsa L1 + L2 + R1 + R2 en el segundo controlador cuando la pantalla parpadea justo antes de que el logo aparezca en la secuencia de abertura. Mantén estos botones apretados y pulsa Arriba, Arriba, Abajo, Arriba, Izquierda, Derecha, Derecha, Izquierda, Arriba, Arriba, Abajo, Arriba, Izquierda, Derecha, Derecha, Izquierda en el mismo controlador mientras el logo se mueve. Un sonido especial te confirmará la introducción del código correcto. Ya te advertimos que era peliagudo.



Golfista diestro o zurdo
Ilumina a un golfista en la pantalla de selección de personaje, luego mantén pulsado L1 y pulsa X.

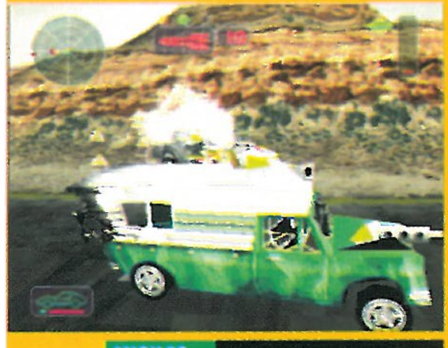
¡Trucos!

Nada de medias tintas. ¡SOLUCIONES COMPLETAS!

● Analizado: PSP Nº 15 ● Puntuación: 85%

Vigilante 8

Para un solo jugador es un juego magnífico, pero Vigilante 8 gana todo su esplendor en las batallas a dos jugadores. Echa un vistazo a las armas y a unos cuantos secretillos que hemos descubierto tras innumerables batallas. Así que haz acopio de perdigones y prepárate para lanzarte al ataque









MISILES

Su precisión es extraordinaria. Si envías uno de estos cohetes contra tu enemigo, va a tener serios problemas para evitarlo. El único sistema es esconderse tras un edificio o una colina. Exacto, lo mejor es disparar cuando el enemigo se halla al descubierto. El impacto que causa serios desperfectos garantizado.

LAS ARMAS SECRETAS

HALO DECOY
Arriba - Arriba - Abajo + R2
Esta combinación, en apariencia inofensiva, puede ser la clave de tu seguridad. Si eres blanco de un ataque y ves que te va a ser difícil esquivarlo, esta combinación provocará un enorme resplandor que actúa a modo de señuelo para atraer misiles o morteros. Úsalo.

AFTERBURNER
Arriba - Arriba - Arriba + R2
Como su nombre sugiere esta combinación dará a tu coche un imponente pero breve impulso que, controlado de forma adecuada, puede hacer desvanecer todas tus preocupaciones. También es muy útil si hay saltos muy largos que, en circunstancias normales, no podrías realizar. Necesitas al menos cuatro misiles para conseguir un Afterburner de una longitud aceptable.

BULL'S EYE ROCKETS
Cohetes muy, muy potentes. Si aciertan en el blanco ya puedes olvidarte del resto del juego. Sus defectos son que no cuentan con ningún tipo de sistema de control de orientación (sólo van en línea recta) y su corto radio de alcance por lo que sólo puedes utilizarlos cuando vas pisando los talones al enemigo.

ROAD RUNNER
Arriba - Abajo - Abajo + R2
En lugar de eliminar al enemigo con explosivos de gran potencia, esta variante de cohete se pega al otro coche y le empuja desconcertando al otro piloto. Los efectos suelen durar de uno a dos minutos.

STAMPEDE
Arriba - Abajo - Arriba + R2
Sin lugar a dudas una de las tres mejores en cuanto a capacidad de destrucción. Al lanzar uno de estos proyectiles se produce una descarga de cinco misiles envueltos en una espesa niebla de vapor y combustible dirigida contra el blanco que lo hará saltar en mil pedazos. Para conseguir el mejor efecto posible pon fuera de combate al coche enemigo y utiliza una de estas preciosidades para rematar la faena.

BRUISER CANNON
Muy práctico para carniceros que campan a sus anchas. Este auto cañón puede seguir la pista de tu objetivo mientras conduces e incluso puede hacer giros de 360 grados.

COW PUNCHER
Abajo - Arriba - Abajo + R2
Es mejor utilizarlo con vehículos más pequeños. A continuación enumeramos algunos de los usos de esta arma especial.

Puede empujar a un coche hasta meterlo en campo de minas preparado con astucia. Si lo usas cerca de un edificio a punto de explotar puedes tomar el coche al producirse la explosión. También puedes usar el poder del Cow Puncher para forzar la caída de coches en puntos explosivos.

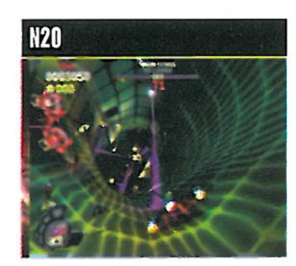
Por último ¿por qué no usarlo contra coches más grandes para restar eficacia a sus ataques contra ti?



Campos invertidos
Ilumina un campo en la pantalla de selección de campos, luego, mantén pulsado L1 + L2 y pulsa X.

Elimina al otro jugador
Cuando veas a tu oponente humano jugando y pulsando los cuatro botones, hará un sonido que puede ser utilizado para desconectarlos. Y no olvides utilizar los aplausos cuando se equivoque. Sarcástico pero efectivo.

N20



Si hay algún juego diseñado para los *night clubs* es la última obra de Gremlin, *N20*. Nacido de la mente del genio creativo Tony Crowther, este *shoot 'em up* en un túnel, que funde el cerebro, está demostrando ser muy difícil de conquistar. Para ayudarte, aquí están todas las contraseñas que se necesitan.

Contraseña de nivel
3 Círculo, X, Círculo, Círculo, Cuadrado, Triángulo, X, Triángulo.
4 Círculo, Círculo, Triángulo, Círculo, Triángulo, Círculo, Cuadrado, Cuadrado.
5 Cuadrado, Triángulo, Cuadrado, Triángulo, Cuadrado, Triángulo, Triángulo, Círculo.
6 Cuadrado, Cuadrado, Círculo, Cuadrado, Triángulo, X, Triángulo, X.
7 X, Triángulo, Círculo, Cuadrado, X, Triángulo, Círculo, Triángulo
8 Cuadrado, Círculo, Círculo, Triángulo, Triángulo, Cuadrado, Triángulo, Cuadrado.
9 Cuadrado, Círculo, X, Triángulo, Cuadrado, Cuadrado, X, Círculo.
10 X, Triángulo, Cuadrado, Círculo, Triángulo, X, X, X.
11 Círculo, Cuadrado, Triángulo, Cuadrado, Círculo, Triángulo, Cuadrado, Triángulo.

¡TRUCOS!

Vigilante 8









BUCKSHOT

Abajo - Arriba - Arriba + R2

Tus reservas de munición bajarán de forma alarmante, pero el efecto que produce disparar una ancha banda de balas puede ser devastador si la distancia que te separa de los malos es corta.

HAMMER MORTAR

Según dicen fue desarrollado por alienígenas (!).

Dispara una descarga masiva al aire que se deposita atacando a los otros conductores. Es mejor usarlo cuando estás huyendo de la acción pero aún te gustaría seguir atacando. Sólo tienes que procurar no estar cerca de su punto de impacto porque lo pone todo patas arriba.

TURTLE TURNOVER

Como cabe esperar de un nombre como éste, puede hacer volcar a los coches enemigos dejándoles indefensos para proceder a un ataque fulminante. Es un truco estupendo para echar mano de él cuando estés a punto de ser atacado. Tras estos ataques usa un Crater Maker.

CRATER MAKER

Abajo - Abajo - Arriba + R2

Mezcla los disparos de cinco morteros consiguiendo un todopoderoso bombazo que abrirá un enorme cráter en medio del campo de batalla. Si puedes conseguir un coche con uno de éstos, será muy difícil que puedan escapar de tus ataques.

MINAS ASESINAS

Son armas para los expertos. Son muy eficaces cuando las usas para eliminar a los pelmazos que insisten en conducir pegados a tu coche. Si les sueltas una en las narices te dejarán tranquilo y se buscarán otra distracción. Si quieres sacarles más partido, intenta colocarlas en algunos de los puntos normales de producción para los potenciadores.

BEAR HUG

Izquierda - Derecha - Abajo + R2

Es un arma bastante impresionante. Al echar una fuera del coche empieza automáticamente a buscar enemigos. Cuando detecta a uno lo envuelve atrapándolo y lo arrastra hasta la mina. Y lo que es mejor, lo mantiene allí hasta cuatro minutos dejándote pista libre para que lo destruyas a placer. Es genial. Es imposible soltarse de ese agarrón magnético. Pero procura no caer en tu propia trampa. Bear Hug no tiene amigos.

CACTUS PATCH

Izquierda - Derecha - Arriba + R2

Arroja seis minas en un pequeño paquete. Al tocar el suelo salen catapultadas por todas partes. Los mejores sitios donde puedes soltarlas son en medio de un puente o, incluso mejor, al principio de una rampa. Si chocas contra una de estas minas aún podrás efectuar tu salto, aunque saldrás girando en una bola de fuego. Por tu propio bien debes recordar dónde las has ido soltando, ya que basta con cinco para enviarte al cielo. Ya estás avisado.



SECRETOS

Este juego no encierra demasiados secretos. Hemos creído que sería interesante ponerte sobre aviso acerca de sus armas especiales para que sepas lo que puedes esperar si logras llegar hasta el final… El alienígena secreto. Se parece al hermano del tipo secreto del excepcional *Cool Boarders*. El pobre se convertirá en objetivo cuando hayas batido todas las búsquedas. Si todo sale bien, podrás darte una vuelta en su platillo volante. No tardarás mucho en darte cuenta de lo difícil que es controlarlo. Además, tiene la fea costumbre de elevarse al acelerar y de descender al frenar. Cosas de la ingeniería alienígena.

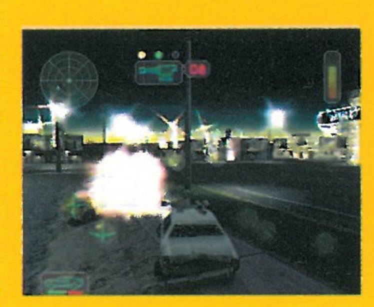
'64 LUKO SAUCER. PUNTUACIONES

Aquí tienes unas breves estadísticas de este platillo volante para que puedas compararlo con los coches.

Velocidad	10
Fuerza	8
Capacidad para evitar impactos	3
Aceleración	Lenta
Manejabilidad	Pobre











12 Círculo, X, X, X, Triángulo, X, X, Cuadrado.
13 Cuadrado, Triángulo, Triángulo, Círculo, Círculo, X, Círculo, Círculo.
14 Cuadrado, Cuadrado, Cuadrado, Triángulo, Círculo, Círculo, Triángulo, Círculo, X.
15 Círculo, Triángulo, X, Cuadrado, Círculo, Triángulo, Triángulo, Triángulo.
16 Círculo, Cuadrado, Triángulo, X, Círculo, Círculo, Círculo, Cuadrado.
17 X, Círculo, Triángulo, X, Cuadrado, Cuadrado, Cuadrado, Círculo.
18 Círculo, Triángulo, Círculo, Círculo, Triángulo, Cuadrado, Cuadrado, X.

Treasures Of The Deep

Hasta ahora los juegos basados en agua han tenido un escaso éxito en PlayStation. Primero apareció *Tigershark*, y más tarde *Critical Depth*. Después de estos títulos, es una sorpresa que alguien se haya comprado *TOTD* pero muchos lo han hecho, o sea que ahí van algunos prácticos trucos para manteneros ocupados.

Recuerda introducir estos códigos, poner el juego en pausa y pulsar la combinación de botones.

Para desconectarlos, sólo tienes que reintroducir la contraseña como antes.

Todas las armas

Abajo, X, izquierda, cuadrado, arriba, arriba, triángulo, triángulo, derecha, derecha, círculo, círculo, R1, R1, R1, R1, L1, L1, L1, L1, R2, R2, R2, R2, L2, L2, L2, L2.



Todo el equipo

Abajo, X, izquierda, cuadrado,

¡Trucos!

Nada de medias tintas. ¡SOLUCIONES COMPLETAS!

Puntuación: 100%

Doom

¿Por qué Doom es tan divertido? Probablemente porque su capacidad para destruir a tu compañero de juego es mayor que la de todo el ejército iraquí. Éstos son sus cinco niveles secretos. Sigue leyendo y te contaremos cómo puedes acceder a ellos

NIVELES SECRETOS

Ocultos en la oscuridad, en las húmedas profundidades de *Doom*, hallarás los niveles más diabólicos con los que te puedas encontrar jamás. Sigue nuestra pequeña guía para averiguar cómo acceder a los niveles más terroríficos.

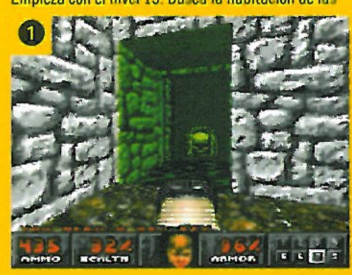
1 NIVEL 55: LA FORTALEZA DEL MISTERIO

Empieza con el nivel 15. Busca la habitación de las siete «cabinas» verdes. Al entrar, fíjate en las puertas del otro lado de la habitación. Dirígete a la del medio y destruye a los dos infelices que te atacarán al pasar por el teletransportador. Cruza la habitación y acciona el interruptor (no hagas caso de la señal que indica que necesitas una llave roja). Grita directamente por el teletransportador y vigila el suelo ácido. Al volver a deslizarte por el teletransportador verás otro interruptor. Acciónalo y se abrirá un panel que te llevará al nivel 55. Es la Fortaleza del Misterio.

Hurt me plenty	4472S23NBD
Ultra Violence	X125DM3WPM

2 NIVEL 56: BASE MILITAR

Empieza en el nivel 3. Para llegar hasta el interruptor verde del lado más alejado del lago tendrás que hallar la forma de tender un puente. Para activarlo ve hacia la izquierda desde el principio, luego entra por la puerta y sube las escaleras. Ahora gira a la izquierda dos veces hasta encontrar un interruptor. Acciónalo y regresa hasta el punto en que empezaste hasta hallar un pasadizo a tu derecha. Cuando llegues aquí morirás más de una vez hasta que logres aprender a detectar al monstruo invisible. Un buen sistema es estar atento a cualquier sonido mientras avanzas por el pasadizo. Y no te olvides de ir disparando tan a menudo como puedas. Al llegar al final de las escaleras encontrarás un suelo secreto a la derecha (bajo los cartuchos). Si lo abres te conducirá hasta la parte trasera de la habitación. Cuando se

1 

2 

3 

4 

PEQUEÑOS TRUCOS

arriba, arriba, triángulo, triángulo, derecha, derecha, círculo, círculo, L1, L1, L1, L1, R1, R1, R1, R1, L2, L2, L2, L2, R2, R2, R2, R2.

Aire infinito
Abajo, X, izquierda, cuadrado, arriba, arriba, triángulo, triángulo, derecha, derecha, círculo, círculo, triángulo, círculo, X, cuadrado, arriba, derecha, abajo, izquierda.

Salud infinita
Abajo, X, izquierda, cuadrado, arriba, arriba, triángulo, triángulo, derecha, derecha, círculo, círculo, triángulo, triángulo, X.

Continuación extra
Abajo, X, izquierda, cuadrado, arriba, arriba, triángulo, triángulo, derecha, derecha, círculo, círculo, R2, R2, R2, L2, L2, L2.

Sin penalizaciones
Abajo, X, derecha, cuadrado, arriba, arriba, triángulo, triángulo, derecha, derecha, círculo, círculo, R2, R1, L2, L1.

Abrir todas las puertas
Abajo, X, izquierda, cuadrado, arriba, arriba, triángulo, triángulo, derecha, derecha, círculo, círculo, X, círculo, triángulo, cuadrado.

Extra oro
Abajo, X, izquierda, cuadrado, arriba, arriba, triángulo, triángulo, derecha, derecha, círculo, círculo, R1, R2, L1, L2, R1, R2, L1, L2.

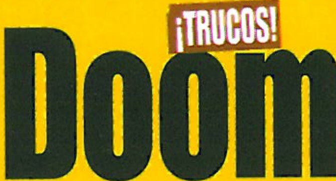
Para carga ilimitada
(Este código puede requerir diversos intentos)
Abajo, X, izquierda, cuadrado, arriba, arriba, triángulo, triángulo, derecha, derecha, círculo, círculo, triángulo, arriba, X, abajo.

Conseguir una *tablet piece*
Abajo, X, izquierda, cuadrado, arriba, arriba, triángulo, triángulo, derecha, derecha, círculo, círculo, L1, L2, L1, L2, cuadrado, círculo.



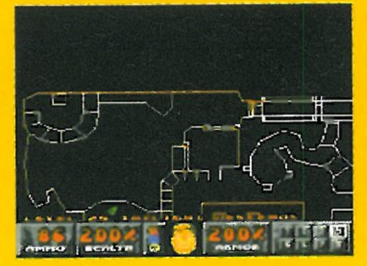






¡TRUCOS!

Doom







abra la puerta corre hacia la derecha y métete en la habitación del arroyo tóxico. Allí encontrarás el interruptor. Si lo accionas se alzará el puente del primer interruptor. Acciona el próximo interruptor y te encontrarás en el nivel oculto. Fácil ¿no?

Hurt me plenty	2BRY6T3TNP
Ultra Violence	T7OPF6BGWY

3 NIVEL 57: LAS MARISMAS

Empieza en el nivel 29. Busca la llave roja y luego ve por la puerta hasta llegar al lago ácido. Sube las escaleras y salta de la plataforma para agarrar la llave amarilla que abrirá un corredor a tu derecha. Entra. Hay una puerta secreta. Entra y podrás ver un portal que parece un pequeño y mal alumbrado cuchitril. Para activarlo ve hacia el otro lado de la habitación donde el interruptor está disfrazado de vela. No te entretengas porque tienes un espacio de tiempo muy breve.

Hurt me plenty	583916QGGJ
Ultra Violence	XWV1GDDRQS

4 NIVEL 58: LA MANSIÓN

Empieza en el nivel 44. Para abrir el portal tendrás que obtener la llave azul y llegar hasta la puerta azul. Cuando entres por la puerta azul encontrarás un interruptor que abre el cráneo rojo de la pared frente a la puerta. Esto activará un teletransportador que te llevará hasta la cima de un alto pilar al sur del edificio rojo. Desde aquí camina por el lado izquierdo donde hallarás el portal que te llevará al nivel secreto. Igual que en los anteriores niveles, debes apresurarte o se cerrará el portal.

Hurt me plenty	QSSJBWH4YW
Ultra Violence	S7QBZY4YYY

5 NIVEL 59: CLUB DOOM

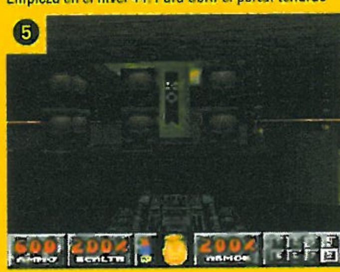
Empieza en el nivel 58 para vivir quizá uno de los momentos más extraños en la historia de los videojuegos con una música que a los desarrolladores de *Rage Racer* les parecería excesiva. Muy cerca del principio del nivel hay una habitación roja con una torre rodeada de lava. Al llegar aquí presta atención y verás la entrada a este club tan exclusivo. Empieza a buscar la lista de invitados para lo que necesitarás encontrar la llave roja que hará descender los bloques para que puedas llegar a los teletransportadores que hay en medio de la habitación. Ahora echa un vistazo al mapa y busca el bloque que tiene una pequeña muesca. Es el que oculta el interruptor. Súbete y mira hacia la pared dando la espalda a los teletransportadores del centro de la torre.

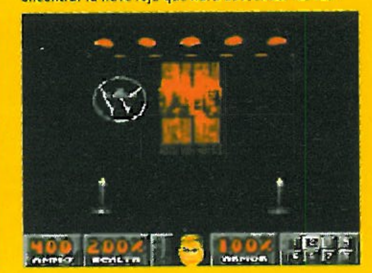
Apresúrate a accionar el interruptor y apártate. Si lo has hecho bien caerás sobre un teletransportador que te llevará de nuevo a la zona del interruptor. Con rapidez, vuélvete hacia el teletransportador en movimiento y cuando hayas cruzado baja por las escaleras y entra en la habitación relampagueante de la derecha. Dale al interruptor si quieres algo de acción. Te avisamos: no es un nivel apto para cualquiera. En serio.

Hurt me plenty	OY28HLGQML
Ultra Violence	PMMS3D5X21

SUPERVIVENCIA DE LOS MÁS RÁPIDOS

Ni que decir tiene que llegar hasta estos niveles tan difíciles no te servirá de nada si no sabes cómo sobrevivir en ellos. Para guiarte por estos niveles tan brutalmente duros te damos unas cuantas pistas que pudimos descifrar a base de eliminar a todo lo que se movía delante de nuestros ojos.

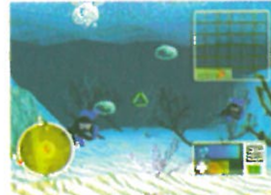

5







Completar todas las misiones actuales
Abajo, X, izquierda, cuadrado, arriba, arriba, triángulo, triángulo, derecha, derecha, círculo, círculo, triángulo, triángulo, triángulo, abajo, abajo, abajo.

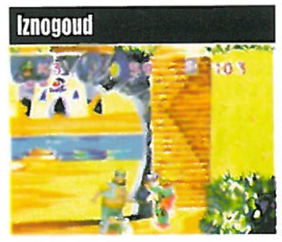


Completar todas las misiones disponibles
Abajo, X, izquierda, cuadrado, arriba, arriba, triángulo, triángulo, derecha, derecha, círculo, círculo, abajo, derecha, arriba, izquierda, triángulo, X.

Completar todas las misiones
Abajo, X, izquierda, cuadrado, arriba, arriba, triángulo, triángulo, derecha, derecha, círculo, círculo, cuadrado, X, X, X, cuadrado, triángulo, triángulo, triángulo, cuadrado, X, X, X.

Cambiar la munición del armamento
Abajo, X, izquierda, cuadrado, arriba, arriba, triángulo (x2), derecha, derecha, círculo, círculo, X, arriba, triángulo, abajo.

Iznogoud



Para los que tengais este juego, aquí hay algunas contraseñas para conseguir llegar al final.

Contraseñas de nivel
CORROD
FISHER
GOGORO
EXTERN
URANUS
SPECTR

Lucky Luke

Para continuar con el buen tono que mantenemos con el simpático cómic francés, aquí hay algunas contraseñas de nivel para el *cowboy* más famoso de Lyon, *Lucky Luke*. Introduce una de las

¡Trucos!

Nada de medias tintas. ¡SOLUCIONES COMPLETAS!





DESPLAZAMIENTO LATERAL

Antes de que puedas aprender algo sobre *Doom*, lo primero que vas a necesitar es saber disparar con puntería sin recibir un solo disparo. Disparar con precisión tiene una importancia capital. La clave está en los dos botones de desplazamiento lateral. Sin ellos tu juego estaría muy limitado. Lo más importante es usar estos botones en conjunción con el botón izquierdo o el derecho. Aunque parezca difícil e inútil a la vez, el efecto es conseguir que tus fuerzas giren alrededor del blanco. Es difícil para la PlayStation pero con un poco de tiempo te acostumbrarás a esta idea. El tiempo justo que tardarás en completar unas cuantas rondas a la vez que puedes proteger una pequeña área.

El desplazamiento lateral también te será útil cuando estés enzarzado en un tiroteo contra malvados alienígenas. En vez de limitarte a quedarte quieto y dejar que te disparen, muévete de un lado a otro (dando codazos a diestro y siniestro para mantener al malo justo en el centro del blanco). Ahí será muy difícil para los alienígenas derrotarte y para ti será muy fácil destrozarlos.

EXPLORACIONES SEGURAS

Una de las formas más sencillas y frustrantes de morir es matarte tu mismo. Hay muchísimas formas de hacerlo, pero la más fácil de evitar consiste en disparar tus cohetes cerca de una pared. Nunca elijas el cohete como arma cuando estés en un nivel que desconoces por completo. Digamos que ya estarás bastante tenso porque nunca habías logrado llegar hasta aquí y *Doom* es un juego bastante espeluznante. Al mínimo ruido, dispararás automáticamente contra lo que creas que lo ha causado y de repente tu cráneo va haciéndose más delgado a medida que disparas contra la pared. Si tienes uno, lleva el rifle de plasma. Es muy fácil y rápido de cargar y resulta mortífero en un tiroteo. Si no dispones de uno de esos, decídete por una arma cadena y la opción masacre. Deja el BFG 9000 en último lugar ya que se tarda demasiado en volverlo a cargar.

NO ESPERES A QUE TE PRESENTEN

Siempre es una buena idea entrar sin pensártelo dos veces en una habitación cuando llegas a los últimos niveles. Abre la puerta, deshazte de unos cuantos cargadores de una de tus armas más grandes y podrás respirar tranquilo. También debes prestar atención a los gruñidos. Nunca está de más lanzarle unos cuantos misiles para asegurarse.

¡MIRA HACIA ATRÁS!

Cuando tengas más experiencia en este juego aprenderás los niveles con bastante rapidez. Cuando los hayas memorizado será mucho más fácil luchar contra los alienígenas. Incluso podrás hacerlo al revés. Puede parecer una tontería pero cuando corres al revés puedes concentrar toda tu atención en el centro de la acción frente a ti, por lo que puedes disparar una y otra vez con todas tus armas mientras te alejas. También puedes usar este sistema para hacer que los alienígenas salgan de sus escondrijos y poder disparar contra ellos a placer. Para ello tendrás que esperar a que uno de tus enemigos te espíe y vuelva a retirarse. En un minuto el curioso intruso volverá a asomarse poniéndose en tu punto de mira. PSP

¡TRUCOS! Doom

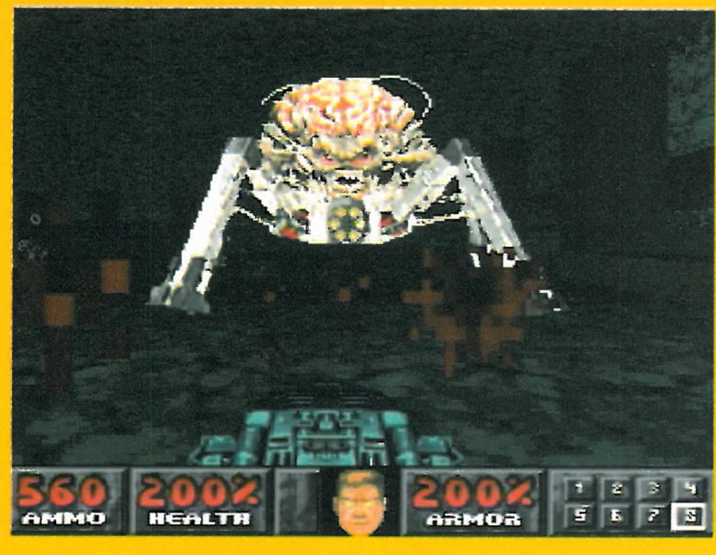








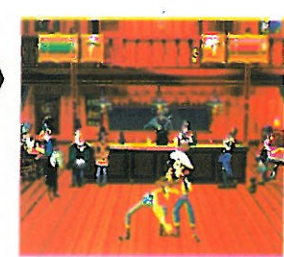




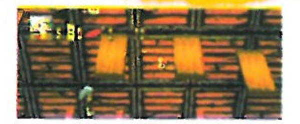
PEQUEÑOS TRUCOS

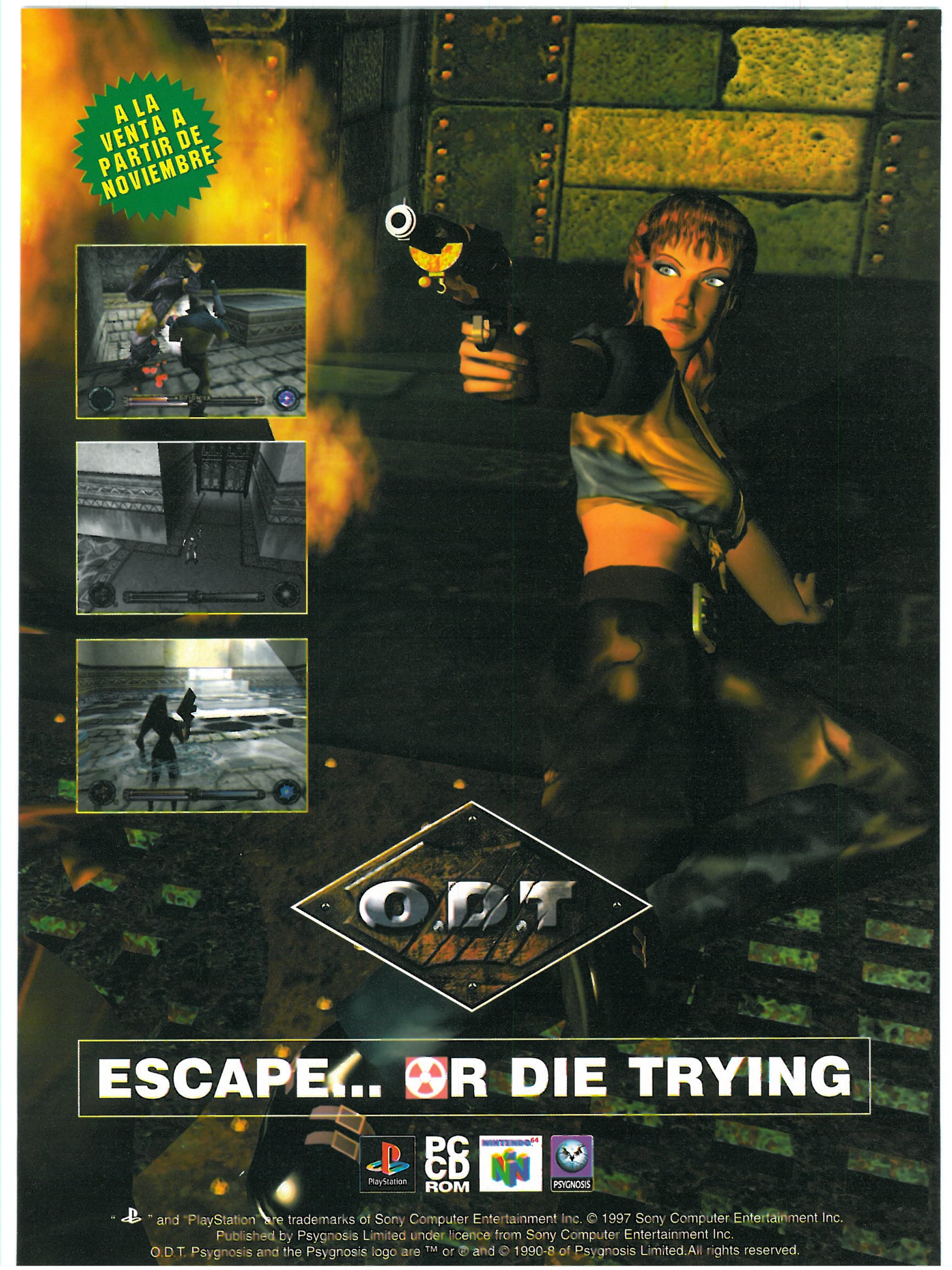


siguientes contraseñas, puestas en lista desde el extremo superior izquierdo hasta el inferior derecho, para empezar el juego en el nivel deseado.



Nivel	Contraseña
Tren 1	Dalton, Dalton, Lucky Luke, Jolly Jumper.
Tren 2	Lucky Luke, Lucky Luke, Jolly Jumper, Rantamplan.
Pueblos	Dalton, Jolly Jumper, Lucky Luke, Rantamplan.
Mike	Lucky Luke, Jolly J umper, Dalton, Rantamplan.
Desierto Indio	Rantamplan, Rantamplan, Dalton, Jolly Jumper.
Saloon	Dalton, Dalton, Jolly Jumper, Rantamplan.
Cascada 1	Dalton, Lucky Luke, Lucky Luke, Jolly Jumper.
Cascada 2	Rantamplan, Dalton, Lucky Luke, Lucky Luke.
Carrera de vagones	Rantamplan, Dalton, Dalton, Jolly Jumper.
Salteadores	Jolly Jumper, Dalton, Rantamplan, Rantamplan.
Dalton City	Jolly Jumper, Jolly Jumper, Lucky Luke, Rantamplan.




A LA VENTA A PARTIR DE NOVIEMBRE
O.D.T
ESCAPE... OR DIE TRYING
PlayStation
PC CD ROM
NINTENDO64
PSYGNOSIS
" " and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. © 1997 Sony Computer Entertainment Inc.
Published by Psygnosis Limited under licence from Sony Computer Entertainment Inc.
O.D.T. Psygnosis and the Psygnosis logo are ™ or ® and © 1990-8 of Psygnosis Limited.All rights reserved.



▼ El enorme e impresionante monolito de acero y cristal de Sony Computer Entertainment, en pleno centro de Tokio. ¿Es ahí a dónde va a parar todo tu dinero?

La verdadera historia de Sony

Desde Hiroshima y el radio transistor pasando por los televisores, los vídeos y la consola más popular del planeta... Todo está aquí.

La opinión está dividida respecto a si todo esto tenía simplemente que suceder. ¿Estaba escrito en las estrellas? ¿Tan inevitable como la noche que sigue al día o un simple sueño ambicioso de difícil realización? De cualquier forma, alguien, en algún lugar, hizo bien las cuentas y la PlayStation es ahora el mayor fenómeno de todo el planeta dentro del mundo de los juegos. Y mientras la excepcional creación de Sony está a punto de cumplir sus cuatro años en venta, la cima de su éxito todavía está por ver. Pero ¿cómo lo consiguieron? Te lo explicamos. Acompáñanos. Volvamos a la noche de los tiempos. Atrás. Atrás...



▶ El anuncio de la PlayStation «explosión de cabeza» fue uno de los primeros (y no muy bueno, por cierto) intentos de Sony de tratar de transmitir «El poder de la PlayStation».

«Estados Unidos impuso duras sanciones impedían hacer nada más dañino que unos

SONY 1946-2000

La historia completta

1946 – Tokyo
Se funda la Telecommunications Engineering Corporation



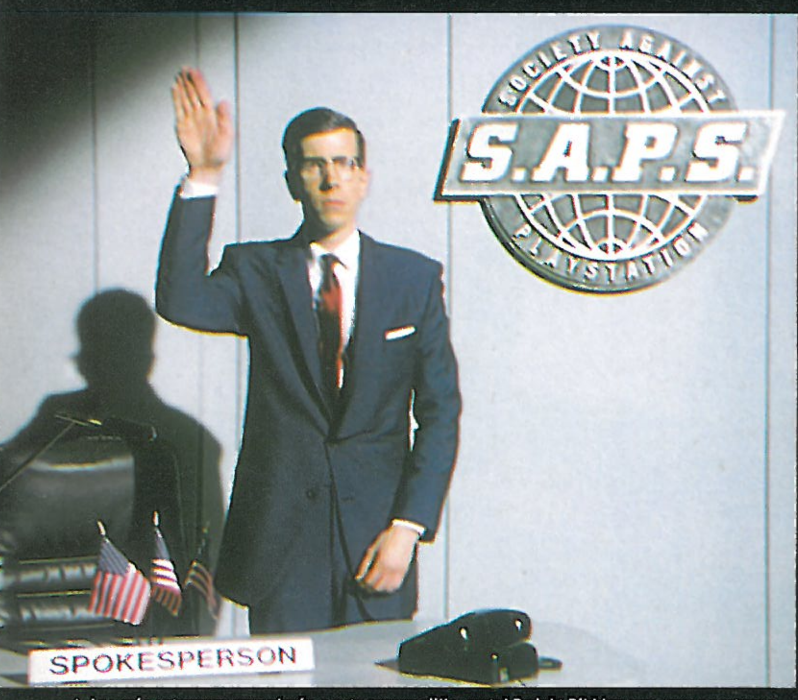
1955 – TTEC fabrica su primera radio, el primer producto Sony



1958 – El nombre de la compañía pasa a ser Sony

SONY

1974 – Nakamura Manufacturing compra la improductiva Atari de Japón



▲ Los más veteranos recordarán a este personajillo, un tal Dwight Dibbley que, como portavoz de S.A.P.S. (Sociedad contra la PlayStation) instaba a no subestimar el poder de la consola gris.

▼ Algunos de los primeros diseños de PlayStation. Observa las sutiles diferencias entre las consolas: el logo y la posición de los botones y la falta de ranuras de ventilación. ¡Mira cómo eran los Pads!





▲ La PlayStation original. Básicamente un lector CD-ROM con tripas de la pobre SNES de 16 bits. Por suerte, Nintendo se echó atrás..



▲ Los primeros chicos Sony en todo su esplendor. Akio Morita a la derecha, el que lleva shorts transistorizados de alta tecnología de Sony.



▲La célebre demo de la cabeza de dinosaurio. A través de un Pad, podías hacer girar la cabeza y conseguir que abriera y cerrara las fauces. No es gran cosa hoy en día, pero en 1994 resultó algo verdaderamente insólito.



▲El principal Cuartel General de Sony. El proyecto PlayStation tuvo tanto éxito que lo trasladaron a un edificio propio.



▲ Parte de Legend, el juego que nunca fue. Se trata de uno de los primeros «juegos» que se pasó por la televisión japonesa para fomentar el interés por la consola.

a Japón, las cuales le fuegos artificiales o el sushi»

ATARI®

1977 – Nakamura Manufacturing pasa a llamarse Namco y crea su primera máquina recreativa,

namco®

1978 – Taito crea *Space Invaders*

1979 – Sony inventa el walkman y Namco crea *Galaxian*

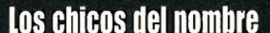
1980 – Namco crea *Pac Man*

Sony no siempre se llamó Sony. Al principio (1946 para ser precisos) respondían al menos elegante nombre de Tokyo Telecommunications Engineering Corporation. Su fundador, Akio Morita, creó la compañía después de que él y su colega Masaru Ibuka se quedaran sin trabajo al final de la guerra del Pacífico. Todo empezó con el ataque japonés a Pearl Harbour y todo se decidió tras el bombardeo nuclear de Hiroshima y Nagasaki. Temerosos de que los japoneses (modernos advenedizos del nuevo orden mundial) la volvieran a armar, Estados Unidos y sus amigos impusieron duras sanciones a Japón, las cuales le impedían hacer nada que fuera más dañino que los fuegos artificiales o el sushi. Por eso, estaba pero que muy mal que ambos se estuvieran dedicando a trabajar en la tecnología termo-dirigida.

Junto con el resto de Japón, TTEC canalizó todas sus energías y tecnologías de vanguardia en crear pacíficos artículos de hogar y oficina, animado por la invención del transistor. Así empezó la famosa obsesión de los japoneses por fabricar cosas más pequeñas y por birlar las buenas ideas del resto del mundo (el transistor fue un invento americano) para hacer después una versión mejor y vendérsela a sus creadores originales más barata de lo que ellos mismos podían haberlo hecho.



Akio Morita, presidente de Sony.



Los chicos del nombre

Después de algunos escarceos con enormes magnetófonos industriales, TTEC alcanzó el estrellato con su primer radio transistor. En vez de pegar ese trabalenguas internacional de nombre que tenían al lateral de su portátil de reciente creación, Akio y Masura optaron por un nuevo nombre libre de identidades: Sony. Buena jugada, hay que reconocerlo. Después de eso llegaron los televisores, el equipamiento de vídeo, y la tecnología de emisión de televisión, con Sony a la vanguardia del nuevo sistema en Japón, que tomaba prestada la tecnología del americano gracias a la presencia yanqui en Japón (todavía estaban allí vigilando que no construyeran ni un arma a sus espaldas). O sea, tanto Japón como Norteamérica estaban utilizando el sistema de televisión llamado NTSC. Pero nos estamos saliendo del tema...



El grueso de personal de Sony, al completo hacia 1950. Poco se imaginaban ellos cómo iba a crecer la compañía y cómo iba a aumentar el número de consoleros en las próximas décadas.

Después de poner en funcionamiento las redes de televisión japonesas (y, hasta cierto punto, del resto del mundo), Sony estaba ganando grandes sumas de dinero, que utilizó para financiar proyectos cada vez más curiosos de investigación y desarrollo en los cuarteles generales de Tokio. Uno de aquellos proyectos consistió en utilizar lo último en silicona para manipular y distorsionar imágenes de televisión con fines lúdicos. Está claro que alguno de los jefes de Sony había visitado Gran Bretaña a mediados de los años 70 y había visto los fabulosos efectos de fotografía psicodélicos de los Grandes del Pop, algo que ejemplificaba a la perfección la *Bohemian Rhapsody* de Queen. Obviamente, la visión de las cabezas incorpóreas de Mercury, May, Deacon y Taylors girando en espiral al son de un prolongado «magnifi-co-oh-oh!» le causó al hombre una profunda impresión.

«Mamma mia»

Entusiasmado con las nuevas ideas y con un cuantioso presupuesto a su disposición, Ken Kutaragi, —ambicioso técnico de Sony con gran talento— fue nombrado director del proyecto System G. Su misión: hacer las imágenes más rápidas, mejor y de forma más psicodélica de lo que los británicos pudieran conseguir jamás. Kenny se pasó años desarrollando el proyecto, ansioso por crear la mejor reproducción de imágenes del mundo. Sin embargo, su trabajo pronto fue relegado a un segundo lugar. Había problemas más urgentes que resolver: ¿cómo podía Akio Morita escuchar música mientras paseaba? La solución a este problema tan espinoso, hoy en día ya forma

«¿Cómo podía Akio Morita escuchar paseaba? La solución a este problema

1982 En una operación conjunta con Philips, Sony inventa el CD



1983 Nintendo pone a la venta la consola NES



1984 Las ventas de la NES alcanzan el millón de unidades, mientras los chicos de Namco firman como desarrolladores



1985 Sony y Philips inventan el CD-ROM



1993 Sony compra Psygnosis y funda Sony Computer



▲ El presidente de SCEI, Teruhisa Tokunaks. Éste es el tipo al que debes lanzar tus improperios la próxima vez que te lamentes por el retraso de los lanzamientos europeos, el precio de los juegos o que la PlayStation 2 salga en el año 3062.



▲ *Gran Turismo* es sólo uno de los juegos de la última cosecha PlayStation, la cual demostró que el sistema no presenta ningún signo de estar aminorando la marcha.



▲ *Resident Evil 2* es otro de los títulos más populares. Apareció casi un año después de lo que se esperaba debido a la insistencia de sus creadores por asegurar que fuera perfecto.

parte de la leyenda. Akio quitó la parte de grabación de los radiocassettes, cortó los altavoces —los reemplazó por unos nuevos y ligeros auriculares— y redujo el tamaño de todo ello lo suficiente para convertirlo en algo que pudiera ir a pilas y fuera, por encima de todo, portátil. Su creación recibió el nombre de walkman, el aparato de consumo de Sony con más éxito hasta la fecha y el que cimentó la reputación y la posición de la compañía a nivel mundial.

El Pong de Atari

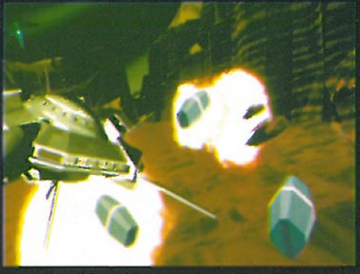
Más o menos por esas fechas, un tal Nolan Bushnell —un tipo que acababa de abandonar sus estudios de la universidad— estaba creando el primer videojuego del mundo. Probablemente, mientras escuchaba música en su walkman. Ironías de la vida. En fin, Nolan creó *Pong*. Hace referencia al ping pong. El juego era poco más que un osciloscopio mejorado, dos jugadores girando un botón cada uno para mover unas paletas arriba y abajo y desviar un punto luminoso de vuelta a sus oponentes. Fundó Atari y empezó a fabricar máquinas para vender en salas recreativas, que, por entonces, albergaban máquinas tragaperras.

Pong tuvo un gran éxito. Miles de personas formaban cola para poder meter calderilla en sus máquinas. Nolan Bushnell había inventado el videojuego.

De vuelta a Japón, un inusitadamente lento Sony no llegó a subirse al tren de la nueva moda, frustrándose así todo el entusiasmo de Ken Kutaragi. Recayó en Nintendo —que entonces estaba haciendo su dinerillo vendiendo barajas de cartas— la acción de desarrollar el nuevo potencial de la industria. Junto con cosas como los arcades, Taito empezó a lucir *Super Mario* y el legendario *Space Invaders*. Atari, ansioso por no perder su liderazgo, se expandió al Japón, donde fundó la Atari Company of Japan, una ambiciosa y extremadamente cara expansión que vio quebrar la compañía casi un año más tarde. La Atari of Japan se puso a la venta. Los dos principales postores eran Sega y Namco. Namco ganó la batalla con una oferta de 500.000 dólares y pasó, así, de la noche al día, a tener su propio negocio de videojuegos.

Shoot Away

Su primer juego fue *Shoot Away*, un simple precursor del *shoot 'em up* de pistola, que consistía en apuntar con enormes pistolas con forma de escopeta a un punto brillante proyectado sobre un cielo de fondo. Atari tampoco se quedó completamente fuera del panorama. Creó su ahora legendaria consola VCS y vendió millones de unidades y juegos en Estados Unidos. Animado por el éxito de la unidad, Nintendo creó la NES (Nintendo Entertainment



▲ La participación de Namco en la historia de la PlayStation resultó un elemento crucial para su éxito.

música al tiempo que forma parte de la leyenda»

1993 – Namco crea *Ridge Racer* para los arcades



1994 – Se anuncia la PlayStation y Namco firma un acuerdo con Sony



1994 3 de Diciembre Lanzamiento de la PlayStation en Japón



1995 27 de Mayo – Un millón de PlayStation vendidas

1.000.000

1995 20 de Septiembre Lanzamiento de la PlayStation en España





▲ Aquí es donde empezó todo: un macizo lector de CD que encajaba bajo la SNES de Nintendo.

System) y reclutó a Namco para que creara conversiones de sus nuevos juegos arcade, como *Pac Man*, *Rally X*, *Galaga*, *Dig Dug* y *Xevious*. La unidad tuvo un enorme éxito en todo el mundo. Llegó a generar no sólo un montón de imitaciones japonesas y americanas (Mattel Intellivision, Philips G7000, Sega Master System) sino también una secuela de 16 bits, la Super Nintendo, o SNES, que recorrió el mundo entero junto con la MegaDrive de Sega durante los años 90. Por fin, Sony se introdujo en el mercado de los videojuegos y produjo el chip de sonido de la SNES —una creación de Ken Kutaragi nada menos— y le cobró mucho dinero a Nintendo por cada unidad vendida.

Cuando la MegaDrive se situó inexplicablemente por delante de la SNES durante las famosas batallas *Mario* Vs *Sonic*, Sega trató de fomentar su liderazgo a través del lanzamiento de un accesorio de hardware, utilizando la tecnología CD-ROM, aún por aquel entonces en ciernes. Temeroso de que este Mega CD pudiera enterrar a la SNES para siempre, Nintendo estaba deseoso de subirse al tren de la misma tecnología. Necesitaban CD-ROM, y rápido ¿y a quién podían acudir mejor que Sony, uno de sus creadores? ¿eh? Después de todo, este par ya habían trabajado juntos con el chip de sonido de la SNES y les había ido muy bien. Sony había inventado el CD junto con la vasta eurocorporación Philips y el CD-ROM parecía estar a punto para comerse el mundo. Lo cual, por supuesto, hizo más tarde.

Vídeo sintetizador

Después de pasar los últimos seis años observando cuidadosamente la industria de los videojuegos, la oportunidad de conseguir una ración de acción con Nintendo asumiendo todos los riesgos era demasiado buena para dejarla pasar. Con el deseo de impresionar a los delegados de Nintendo, Sony montó a toda prisa una demostración de la ahora muy mejorada tecnología de «vídeo sintetizador» de Ken Kutaragi y de sus sistemas de CD de talla mundial. Los chicos de Nintendo se entusiasmaron. Se firmó un acuerdo provisional para que Sony produjera el lector de CD-ROM que habría de colocarse debajo de la SNES de Nintendo, que utilizaría nuevos «Super Disc» Nintendo, un nuevo formato que le daría a la SNES una enorme fuente de datos que transferir a la pantalla. Pero los ambiciosos planes de Sony no acababan ahí.

Sony se entusiasmó más que un poco con la idea del Super Disc. Con un pequeño toque aquí y allá, la nueva unidad podía leer los nuevos Vídeo CD.

Además de producir un cuidado lector CD diseñado especialmente para la SNES, el trato con Nintendo también le permitía a Sony producir su propia marca independiente de consola, la PlayStation, que además de interpretar los cartuchos SNES, a través de una ranura situada arriba, podía también interpretar los formatos de los nuevos discos. «Genial», pensó Sony. «Tenemos una consola de vanguardia, que utiliza la última tecnología y que, además, es compatible con los cartuchos de la SNES», o sea, la mayor biblioteca de software del mundo. Incluso hubo un juego que llegó a terminarse para el nuevo híbrido CD/SNES, *Fortezza*, del que se dijo, en aquellos tiempos, que era «absolutamente impresionante». Sin embargo, el dulce sueño pronto empezaría a volverse amargo.



▲ El lanzamiento de la PlayStation en Europa estuvo muy animado por la presencia de *Wipeout*, el juego de carreras de Psygnosis. Por fin los juegos (y, especialmente, los de la PlayStation) eran una pasada.



▲ El máximo lujo: una PlayStation y una mini pantalla de televisión ancha para jugar en ella.

Después de haber pagado unos mínimos *royalties* a Sony para poder utilizar el chip de sonido de Kutaragi durante años, Nintendo consideró este atrevido movimiento de Sony como si le estuvieran quitando el mercado de las manos. El primer día del Chicago Consumer Electronics Show de 1991 (que entonces era la exposición de hardware para juegos y entretenimiento más importante del mundo), Sony presentó su PlayStation y anunció su acuerdo con Nintendo. Sin embargo, el segundo día, Ninten-

«Entusiasmado con las nuevas ideas y con un disposición, Ken Kutaragi fue nombrado director



1996 Septiembre 4,5 millones de PlayStations vendidas en todo el mundo

4.500.000

1996 Navidades – Una PlayStation sin oposición barre el mercado navideño

1997 Baja el precio de la PlayStation, aparece el Value Pack y se anuncia la gama Platinum



1997 Navidades - 22,3 millones de ventas totales de PlayStation

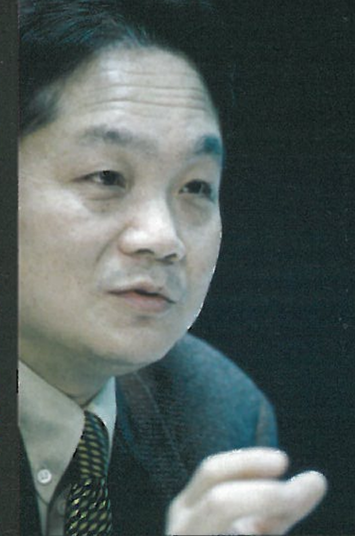
1998 Mayo – Aparecen *Resident Evil 2* y *Gran Turismo*, probablemente los mejores juegos para PlayStation hasta la fecha

▲ Éste es el juego que dio inicio a todo, *Ridge Racer* de Namco: una conversión casi perfecta del entonces juego arcade. ¡Y decían que era imposible!... ¡Qué equivocados estaban!





▲ (Arriba) La primera PlayStation Sony, mostrada en la Tokio Game Show de 1994. (Abajo) *Tekken*, otro ganador.



▲Ken Kutaragi, el cerebro que hay tras la PlayStation. Los de Sony le estuvieron tan agradecidos que le nombraron jefe de la Computer Entertainment America.

do anunció que no iba a trabajar con Sony, sino con Philips. Los de Sony, por supuesto, se pusieron furiosos.

PlayStation X

Con una consola a medio terminar en producción, Sony decidió seguir adelante. Se abandonó la tecnología de 16 bits de la SNES y una nueva, más rápida y sumamente más poderosa PlayStation fue tomando forma tras las puertas bien custodiadas de Sony R&D, con el maestro del hardware Ken Kutaragi al mando. El proyecto se denominó PlayStation X, o PSX.

Nada se supo durante los siguientes dos años. La única pista acerca de los planes de Sony fue la increíblemente astuta compra de Psygnosis, una empresa de desarrolladores de software de gran reputación en 1993. Surgieron uno o dos rumores que apuntaban la posibilidad de que Sony tuviera algún tipo de máquina en R&D, pero nada era definitivo... Hasta enero de 1994, cuando la noticia saltó a la prensa. Una nueva filial, Sony Computer Entertainment, iba a producir una «máquina multimedia» que saldría al mercado a finales de 1994. Enseguida se supo que si Sony ponía toda su fuerza corporativa en la máquina (y ciertamente lo haría) podría acabar comprando toda la industria de juegos. Un mes más tarde surgieron algunas especulaciones tecnológicas que forzaron a Sega, que había anunciado recientemente su consola Saturn, a añadir otro procesador SH2 de 32 bits en un intento de evitar que resultara obsoleta el mismo día



▲ ¿A que hacía tiempo que no veías uno de éstos? Un vídeo Betamax. Qué encanto...

de su aparición. Además de las especulaciones, también había que contar con el anuncio del primer juego PlayStation, *Warlock* (que nunca llegó a ver la luz) y con un acuerdo con los chicos de la industria del hardcore Namco. Se extendieron los rumores acerca de una versión casi perfecta del entonces totalmente nuevo hit arcade de Namco: *Ridge Racer*. ¿Seguro que ningún sistema doméstico podría lograrlo? ¿Seguro que no?

Un mes más tarde (marzo '94), Sony mostró la máquina por primera vez, aunque en esta fase presentaba una carcasa de estilo PC cuatro veces mayor a la del producto acabado. Los afortunados periodistas pudieron degustar una breve demostración de algunos coches de carreras y la hoy en día famosa demo de la cabeza de T-Rex. Un empleado de Sony manipulaba un Pad y hacía que el dinosaurio girara la cabeza y abriera y cerrara sus fauces. Más tarde, esta cabeza «flotante» pudo disfrutar de cuerpo entero y puede encontrarse en el primer disco demo de PlayStation.

En mayo los chicos de desarrollo fueron «traspasados» a firmas japonesas tan conocidas como Konami o Capcom. Junio vio anunciar ya las fechas de lanza-

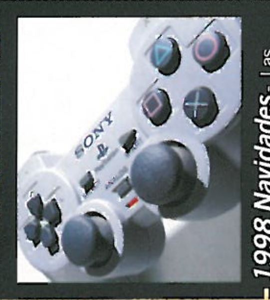
cuantioso presupuesto a su del proyecto System G»





1998 Noviembre -Se prevee que saldrá a la venta *Tomb Raider 3*



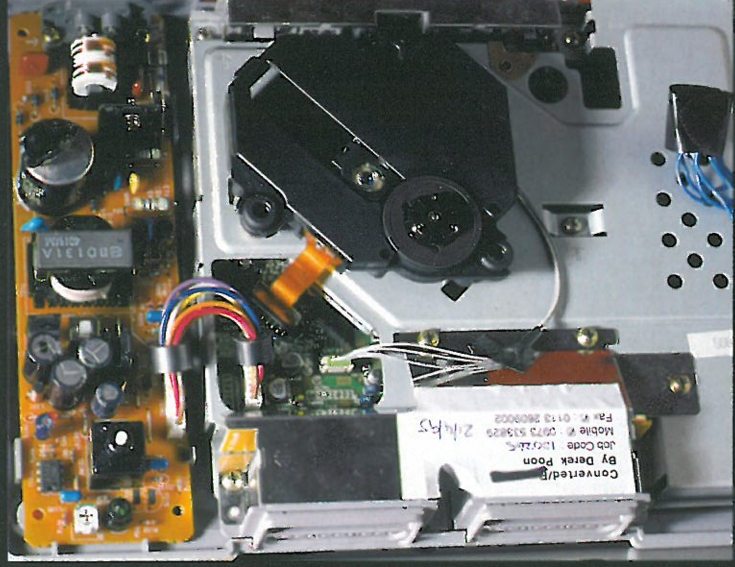


1998 Navidades- Las mejores Navidades PlayStation hasta la fecha con más de un millón de unidades vendidas sólo en España y Portugal. Europa espera haber vendido 10 MILLONES

10.000.000

1999 Navidades- Lanzamiento de la Dreamcast de Sega

2000 Navidades- Aparece la PlayStation 2 y lo invade absolutamente todo



▲ El diseño simple de la PlayStation (comparado con el formato «placa-sobre-placa» de la Saturn) jugó un papel crucial en mantener los costes bajos y garantizar el éxito.

miento, junto con la primera demostración pública del poder de la PSX. *Tonight*, un show del canal británico The Channel 10 pasó una cinta de *Legend* (otro juego que nunca apareció), que presentaba un viaje hacia el final de un corredor realizado con mapas de textura en el que acechaba un gigantesco dragón poligonal. También se mostró un juego de plataformas en 3-D que más tarde se convertiría en *Jumping Flash*. Los meses siguientes vieron desvelar el diseño acabado de la máquina, sus sexys CD negros y ese Pad, que causó un verdadero revuelo. Todo estaba listo para el extraordinario éxito de lanzamiento en Japón el 3 de diciembre de 1994. Los títulos de salida tales como *Ridge Racer* y *Motor Toon GP* contribuyeron a vender 100.000 unidades sólo el primer día; 300.000 hacia finales de diciembre y la friolera cifra de un millón de copias para el 27 de marzo, y eso teniendo en cuenta que se pagaban cifras astronómicas por la máquina importada y el juego. Para el 29 de septiembre de 1995 (fecha de su lanzamiento en Europa, incluída España), *Wipeout* de Psygnosis se había unido a la integración original de lanzamiento, junto con el *beat 'em up* en 3-D *Battle Arena Toshinden* y *Rapid Reload*. La maquinaria de marketing de Sony había despertado gran interés en los medios de comunicación. Con su un tanto cutre (todo hay que decirlo) anuncio S.A.P.S (Sociedad contra la PlayStation), su astuto posicionamiento en revistas de estilo, y un montón de celebridades haciendo cola para tener entre sus manos un Pad, el 29 de septiembre fue un éxito total sin precedentes. Sólo en el Reino Unido se vendieron 50.000 unidades en un mes.

Wipeout y su música de «zona de bares nocturnos» jugó un papel crucial a la hora de aumentar el poder de la PlayStation en el Reino Unido, brindándole la ocasión a Sony para promocionar la PlayStation en revistas de estilo y música. Los videojuegos, durante tiempo «reserva» de extraños seres con poco más de un dedo de frente, por fin estaban de moda. Un mayor éxito estaba asegurado por el hecho de que, la PlayStation aún seguía siendo más barata que la Saturn de Sega, que todavía se engañaba pensando que la gente pagaría por una consola en la que sólo podía jugar a una versión de *Virtua Fighter* y *Daytona*.

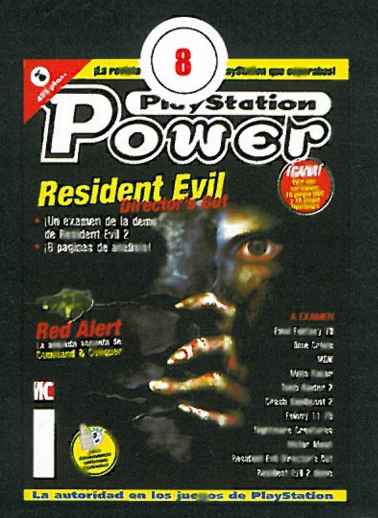
La N64 perdió las Navidades del '96 y en marzo del '97 la PlayStation se rebajó más aún. Esto desvió la atención de los consumidores de la N64, que, como un taxista descuidado había acabado por ofrecer demasiado poco, demasiado tarde.

La N64 era una máquina más poderosa, pero su decepcionante alineación de lanzamiento —básicamente *Super Mario 64* y *Turok: The Costly Dinosaur Hunter*— y su espantoso y excesivo precio no le granjearon grandes amistades. Esto también le proporcionó a Sony un objetivo ideal al que apuntar su nada poco considerable patada. Junto con el precio rebajado de la PlayStation, Sony también escogió el lanzamiento de la N64 para anunciar su gama de juegos Platinum: títulos clásicos por sólo 3.990 cucas.

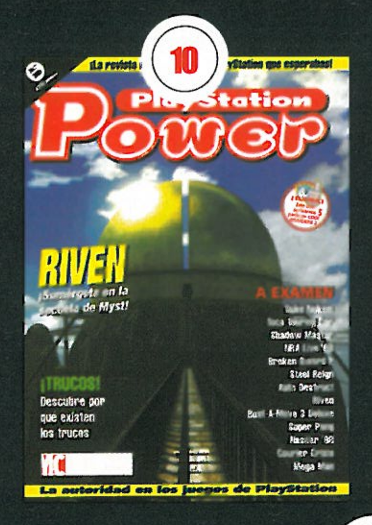
▲ El joven Kenny mostrando su última creación. No, la caja no, ¡el Sony PDA! ¡Genial!

La PlayStation continúa siendo líder en ventas, con casi un millón de unidades vendidas en España y se espera alcanzar una cantidad que se acerca a los 10 millones de copias en toda Europa para las próximas Navidades. La amenaza más reciente viene en forma del renacimiento de la Dreamcast, una consola de 128 bits que utiliza fundamentalmente una tecnología PC acelerada gráficamente (prevista para aparecer en Japón a finales de 1998). ¿Están preocupados los de Sony? ¿Está acabada la PlayStation? ¿Es éste el final del camino? Podría ser. Estas Navidades serán las mejores Navidades de la PlayStation, pero las de 1999 (todo el mundo lo admite) puede que no sean tan espectaculares. De todas formas ¿de verdad esperas que Sony se rinda tan fácilmente? En estos momentos, en un edificio de alta seguridad de Tokio, la PlayStation 2 se está casi acabando de completar. Un joven técnico japonés se está preguntando ahora mismo, mientras se toma un respiro, cómo va a encajar las mastodónticas placas bases y luces de flash dentro de la órbita esférica de quince centímetros de ancho que el departamento de carcasa acaba de terminar. Debe pensar: «Bueno, aún queda tiempo. No tengo que acabar hasta mediados del año 2000. Mientras tanto, me da tiempo de jugar otra partidita de *Tekken 4*.» PSP

TODOS LOS EJEMPLARES DE PLAYSTATION POWER A TU ALCANCE

8


9


10


11


12




13




14


15


16


Recorte por aquí

Consigue los números atrasados de *PlayStation Power* a precio de portada.
(+ 350 ptas de gastos de envío)

PÍDELOS INDICANDO CLARAMENTE TU NOMBRE Y DIRECCIÓN A:
MC Ediciones, S.A., Pº San Gervasio 16-20 08022 BARCELONA

Nombre y apellidos: ....
....
Calle: ....
Población: ....
Provincia: .... C.P. ....
Teléfono ....

DESEO RECIBIR, AL PRECIO DE PORTADA LOS EJEMPLARES SEÑALADOS CON UNA X

1☐ 2☐ 3☐ 4☐ 5☐ 6☐ 7☐ 8☐ 9☐ 10☐ 11☐ 12☐ 13☐ 14☐ 15☐ 16☐

Forma de pago

☐ Contra Reembolso
☐ Adjunto talón nominativo a MC Ediciones S.A.
☐ Tarjeta de crédito
☐ VISA (16 dígitos) ☐ American Express (15 dígitos)

N.º ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐ / ☐☐ ☐☐
(caducidad)

Nombre del titular: ....

Firma:

Análisis

Tu guía mensual sobre las novedades PlayStation


56


72


66


74


62




76


78

PlayStation Power te muestra los lanzamientos más importantes del mes. Toda la información que necesitas antes de adquirir un juego la encontrarás en este apartado. No te atrevas a ignorar nuestros análisis.

Cómo puntuamos:

0% – 20%	«Porca miseria»
21% – 50%	Piénsatelo dos veces
51% – 70%	Por encima de la media
71% – 80%	Un buen esfuerzo
81% – 90%	¡Cómpralo!
91% – 100%	¡Genial!

Con el ritmo en la sangre



Bust A Groove

Disponible: **Noviembre**
Precio: **7.990 pesetas**

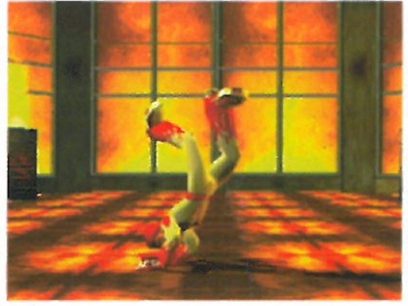
Jugadores: **1-2**
Editor: **Sony**

Fabricante: **Enix**
Distribuidor: **Sony**

Compatible con:
G con-45

Movimientos

● Cuando introduces las combinaciones de botones que te chivan en pantalla no lo parece, pero cada personaje es capaz de llevar a cabo más de 40 movimientos de baile.



▲Éste es el movimiento final de Heat. No dirás que no es una pasada. Cada personaje puede hacer varios como éste.

▲ Ésta es Pinky. Es una dama encantadora que se vuelve loca por el soul. Hace esa posturita cuando gana.



▲ Hamm baila en una hamburguesería. Ese movimiento recibe el sencillo nombre de «V». En realidad, no es más que una patada alta.

¿Se disparan tus caderas en cuanto suenan los primeros compases de buena música funky?

Quién no ha oído hablar de esa oleada de productos nuevos que las empresas de software se emperran en promocionar como «imprescindibles desarrollos multimedia de última generación»? Realidad virtual, películas interactivas, mascotas virtuales y cientos de tecnicismos y neologismos más, que surgen por doquier como las setas en otoño.

Pero una de las nuevas formas de entretenimiento más curiosa ya ha demostrado, en el entorno de la PlayStation, que puede ser capaz de triunfar. De momento es un género sin nombre, pero títulos como *PaRappa The Rapper, Fluid* y *Bust A Groove* han demostrado que la combinación de música y videojuego es un cóctel con bastantes posibilidades.



▲ Strike y Frida lo están haciendo muy bien pero alguno de los dos tiene que fallar.

«Al igual que PaRappa, BAG centra toda su acción en el ritmo para adentrarte en una serie de duelos de baile»

Sigue mis pasos

Bust A Groove, al igual que *PaRappa*, centra toda su atención en el ritmo. De los 10 personajes «pintorescos» que tienes a tu disposición, debes escoger a uno y lanzarte a la pista en una serie de duelos de baile con el resto de danzarines (al estilo de los *beat 'em up*). El éxito depende de tu pericia a la hora de introducir las combinaciones de botones adecuadas al ritmo de la música (que se basa en cuatro compases dentro de una barra). Es una idea muy sencilla, y precisamente esa simplicidad es la causante del que, probablemente, es el único fallo de todo el juego. Para ganar tienes que llevar a cabo movimientos de baile mejores que los de tu rival. Pero durante el transcurso de una canción, los movimientos disponibles en ese momento aparecen sobreimpresionados en pantalla a modo de chivatazo. A veces puedes elegir más de un movimiento pero, al final, incluso cuando ya dominas los movimientos de un personaje, no tienes la oportunidad de prescindir de alguno y machacar al rival con un estilo libre. Por esta razón, creemos que el nombre de



▲ La secuencia prerrendirizada de Strike es una pasada.



¡TRUCOS!

● *¿Quién es el jefe?*

Por su estructura, *Bust A Groove* funciona igual que un *beat 'em up*. Hay diez personajes estándar, cada uno de los cuales tiene que luchar con los otros para llegar a la gran final. El jefe final es bastante impresionante. Su nombre es Robo-Z, y la primera vez que te enfrentas a él resulta chocante. Muchos duelos se llevan a cabo en una pista de baile en la que los bailarines están uno al lado del otro. Sin embargo, cuando llegas al nivel de Robo, verás que mide más de 15 metros y baila en el centro de la calzada mientras que tú tienes que mover el esqueleto encima de un tejado y mides un centímetro escaso. No obstante, cuando tú juegas con Robo, éste adquiere una estatura normal.

«Los personajes son, a la vez, fríos e hilarantes, características que se ven muy mejoradas por la impresionante animación»

A bailar

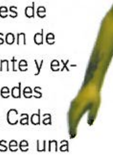
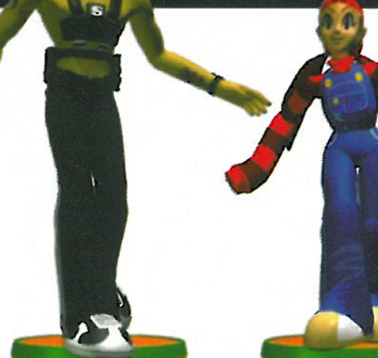
● En cada duelo de baile hay varias partes bien diferenciadas. Primero calientas un poco, después hay que intentar un solo entretenido, y por último tienes que borrar al contrincante de la pista con una secuencia final de contorsiones.

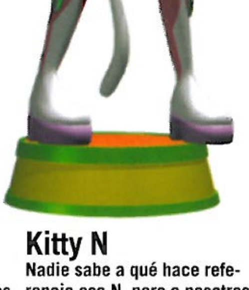
▲Para empezar, un pequeño tanteo para ir aprendiendo el ritmo. Pero después, llega el momento de deslumbrar con un solo de órdago (ver las dos capturas de la derecha).

▲ Si al hacerte con el centro de la pista consigues enlazar una serie impresionante de movimientos, no habrá quién te pare. No dejes que sea el rival el que te machaque (arriba).

Personajes

● Los personajes de Bust A Groove son de lo más interesante y extraño que te puedes echar a la cara. Cada uno de ellos posee una personalidad única (y un buen desorden psicológico también, de eso estamos seguros). Kelly, por ejemplo, se viste como una niña y eso, por muy modernos que seamos, no es algo normal. Y no hablemos de Hiro, cuyo ego, de tamaño superior al de la cordillera del Himalaya, hay que verlo para creerlo.

Strike
Un sonido metálico y cuatro compases de soul y el bueno de Strike se pone a bailar como un descosido.

Shorty
Ritmos pop a porrillo. ¿Qué podías esperar de un niñato con la gorra al revés y una ropa cuatro tallas más?

Robo-Z
El jefe. Tienes que vencerle en la pista cada vez que derrotes al resto de bailarines. Un poco exagerado.

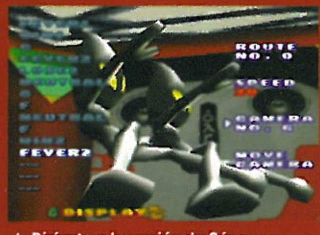
Pinky
Pinky, la diva del soul, es una ferviente y sexy admiradora de los años 70. Sus botas parecen tener vida propia, y moriría por el color rosa.

Kitty N
Nadie sabe a qué hace referencia esa N, pero a nosotros nos gusta pensar que viene de Noventa-Sesenta-Noventa.

Señor del baile

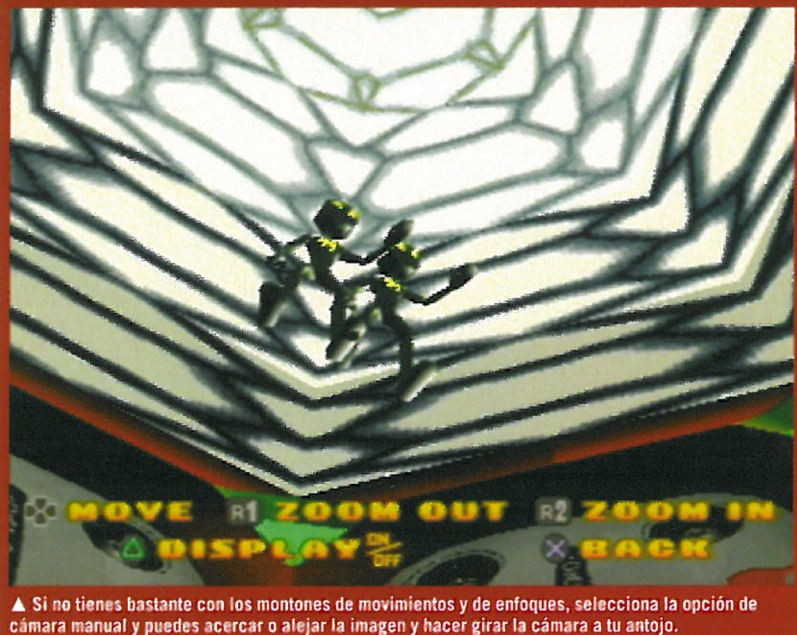
● Cada vez que acabes el juego con un personaje determinado ganas acceso al modo Dance View. Aquí puedes hacer la coreografía.





▲ Dirígete a la opción de Cámara y podrás tener acceso a un montón de enfoques de cámara muy televisivos. Imagínate que estás dirigiendo la gala de entrega de los premios de la MTV.

◄ Puedes hacer que aparezca la lista de movimientos de la izquierda, moverte por ella y hacer que tu bailarín lleve a cabo los que más te gusten en el momento que prefieras. Estupendo.



▲ Si no tienes bastante con los montones de movimientos y de enfoques, selecciona la opción de cámara manual y puedes acercar o alejar la imagen y hacer girar la cámara a tu antojo.



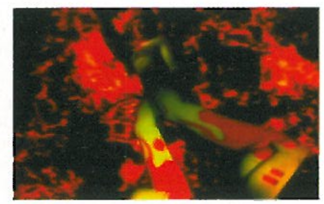
▲ Kitty N. Es una especie de tigresa. «Estoy dispuesta a sacarte los ojos con mis zarpas.»

dance 'em up no es el más adecuado para encuadrar a este título en semejante género.

Pero se trata de un título con tantos méritos que podemos pasar de este pequeño error, esperando que lo subsanen en una posible secuela.

Un regalo para tus ojos

Bust A Groove tiene tantas cualidades buenas que uno no sabe por dónde empezar a enumerarlas. Los personajes son, a la vez, fríos e hilarantes, características que se ven reforzadas por una animación que, a menudo, resulta electrizante. Aparte de su estilo único de baile, cada personaje desarrolla sus propios movimientos personales; de final de actuación, pases ganadores y perdedores, etc. Además de contar con



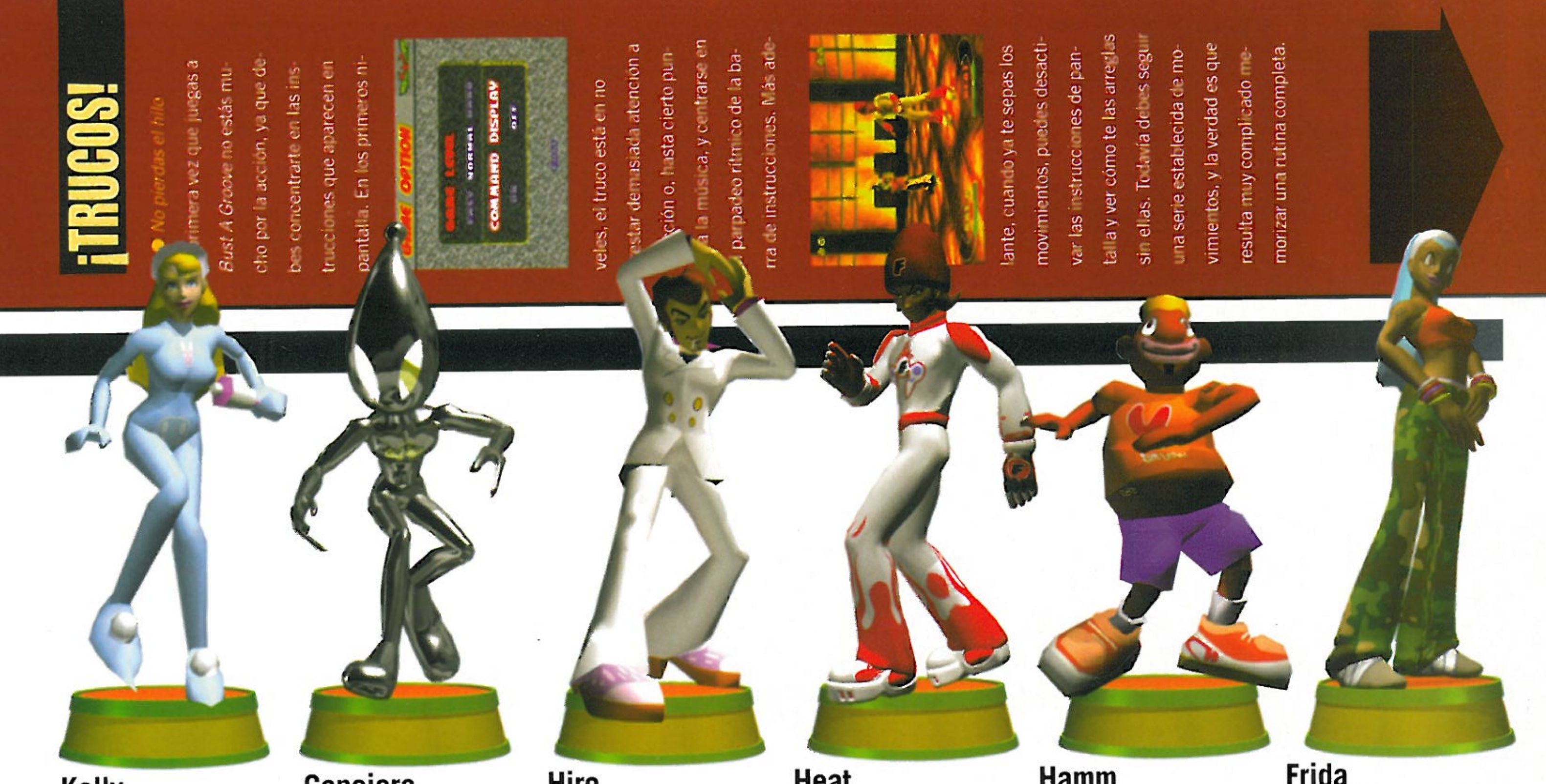
▲ Heat es un tipo con estilo, gracias a su pequeño gorro y sus zapatillas deportivas. Desde luego, calza un buen número.

«Cada personaje también cuenta con sus movimientos especiales de final de actuación, de victoria o de derrota. Y todo ello con una captura de movimientos

una gama extensísima de posturas, la excelente técnica de captura de movimientos empleada redunda en una experiencia casi perfecta. La animación es incuestionable, al igual que el aspecto general del juego. No hay ni un sólo polígono a la vista; bueno, en realidad hay un montón, pero son imperceptibles en pantalla. Los personajes, sólidos y afinados, están tan bien acabados que no presentan aristas, ni rupturas de línea, ni nada por el estilo.

Marcha total

Con sólo echar un vistazo a estas páginas puedes ver todo lo que hace de *Bust A Groove* una experiencia inolvidable. Pero hay que tener en cuenta que gran parte del encanto de este título se debe a la música. Hoy día, muchos juegos cuentan con grandes bandas sonoras gracias sobre todo a la colaboración de reconocidos músicos de actualidad. Dios sabe quién ideó las melodí-



¡TRUCOS!

● *No pierdas el hilo*

...primera vez que juegas a *Bust A Groove* no estás mucho por la acción, ya que debes concentrarte en las instrucciones que aparecen en pantalla. En los primeros niveles, el truco está en no estar demasiada atención a ...ción o, hasta cierto punto ... la música, y centrarse en ... parpadeo rítmico de la barra de instrucciones. Más adelante, cuando ya te sepas los movimientos, puedes desactivar las instrucciones de pantalla y ver cómo te las arreglas sin ellas. Todavía debes seguir una serie establecida de movimientos, y la verdad es que resulta muy complicado memorizar una rutina completa.

Kelly
Poco podemos hacer por salvar el alma de Kelly. Curvas de infarto, vestida como una niña de párvulos, con una botella en la mano...

Capoiera
Los gemelos alienígenas cromados bailan con una sincronización perfecta un ritmo muy parecido al de la *Macarena*.

Hiro
El *alter ego* de John Travolta. Su canción está inspirada en *Staying Alive*, y su vestimenta es todo un tributo a *Fiebre del sábado noche*.

Heat
Debería estar haciendo *snowboard* con esa pintilla que me lleva, pero tiene su encanto después de todo. Y así es su tema y su telón de fondo.

Hamm
Se llama así porque baila en una hamburguesería. Y también canta sin parar elogiando las excelencias de las hamburguesas. La grasa al poder.

Frida
El tipo de chica que te puedes encontrar un fin de semana en una disco de Ibiza. Pero ni se te ocurra tirarle los tejos, porque sólo vive para el baile.

Los cambios son para bien ¿no?

● Alguien, en algún lugar, ha decidido que no has madurado lo suficiente como para jugar a Bust A Groove. Por eso han hecho unos cuantos ajustes. Como es natural, se ha cambiado un tanto la música para agradar al oído occidental pero ¿de qué va el resto de modificaciones?



▲ Hiro es un adulto. Y fuma cigarrillos. No está muy orgulloso de ello, y para la versión europea le han recomendado que deje tan pernicioso vicio. Por eso, como puedes ver, no hay una colilla humeante colgando de sus labios.



▲ Strike es un tipo auténtico. Y no porque le guste echarse un trago de su petaca, sino porque es un buen bailarín. Sin embargo, en la versión europea, antes de que comience el baile, Strike toma un sorbo de una lata de gaseosa en lugar de su bebida alcohólica habitual.



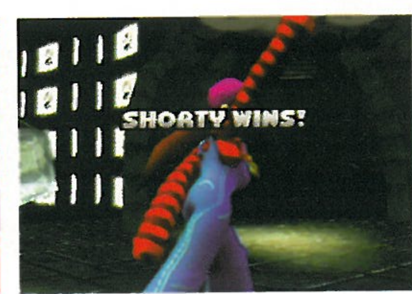
▲ Éste es Hamm. Aunque no lo parezca, es de raza negra. Sin embargo, en la versión japonesa, sus labios eran rojos. No nos habíamos dado cuenta, pero seguramente alguien consideró que se trataba de un rasgo demasiado despectivo y por eso ahora no tiene labios. Genial.

Victoria adelante, a disfrutar

● Bust A Groove es un juego que disfruta de ser como es. Al igual que un asiduo a la discoteca que se ha bebido dos litros de agua, ha sudado a chorro y ha estado castigando su cuerpo con movimientos repetitivos durante ocho horas seguidas, el mundo entero es su amigo. Por eso sorprende que los tipos más duros, las tigresas más agresivas o los horteras más estrafalarios (por estereotiparlos de algún modo), dispongan de una manera única y personal de celebrar la victoria en la pista de baile. Nuestros favoritos son Kitty N y Shorty.



▲ Ella sabe que gusta y se aprovecha. Después de tres minutos de contorsiones, lo único que quiere es tumbarse y maullar reclamando mimos.



▲ El morro que le echa Shorty a las cosas se refleja en su modo de celebrar la victoria. Disfrútalo, pequeñajo, te lo mereces.

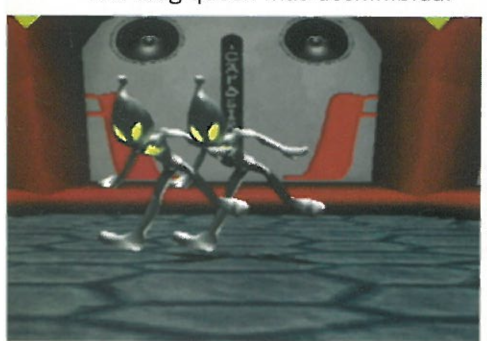
Escuela de danza

● El modo de práctica te permite entrenarte a fondo para ser el bailarín o bailarina definitivo. Un indicador de cambios te explica los botones que debes pulsar, una barra de tiempo te indica el momento exacto en que debes hacerlo. Sólo queda acompasarse a la música y... ¡BAILAR!



Personajes extra — El club de los llamativos

● El gusto por la moda diríase que es un tanto vanguardista, pero al menos resulta fácil reconocer a los personajes principales. No obstante, con las victorias aparecen nuevos personajes cuyas indumentarias, por mucha mentalidad abierta que uno tenga, son capaces de dejar boquiabierta a la drag queen más deshinibida.





▲Los Capoiera (izquierda) son unos gemelos extraterrestres, y Robo-Z es un jefe. Su estilo de baile es muy amanerado.



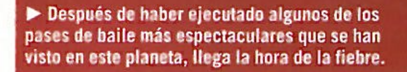
▲Éste es Burger Dog. Sus patas no se articulan, de ahí su aspecto cómico y un tanto deplorable.



▲ Colombo, cuando de despoja de su gabardina y deja los crímenes para sus colegas policías, es un bailarín excelente.

Llega la fiebre

●Estás ante uno de los juegos más divertidos que hemos visto jamás. No tan sólo por los personajes adicionales o los estupendos movimientos especiales, sino también por el hecho de que, si lo haces bien, tu personaje accede al Fever Time y se explaya con una actuación en solitario para tu deleite.





▶ Después de haber ejecutado algunos de los pases de baile más espectaculares que se han visto en este planeta, llega la hora de la fiebre.







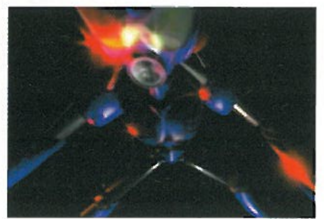
▲ Un poco de calentamiento antes del gran baile. Un tirón muscular a estas alturas no sería muy recomendable.

◀ No sabemos qué piensa hacer Kelly con esa botella. ¡Quién fuera botella para estar entre sus manos!

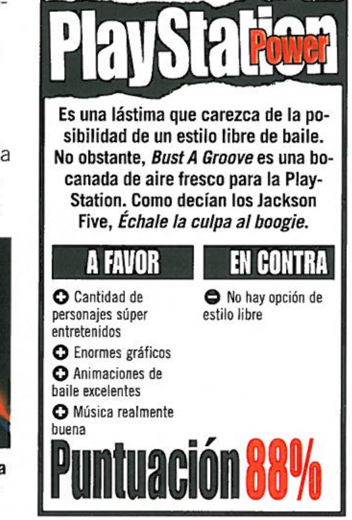
»as originales de *Bust A Groove*, pero la verdad es que todas ellas, sin excepción, forman un conjunto de canciones pegadizas, cantables y rítmicas que, sin lugar a dudas, podríamos encontrar en un álbum recopilatorio de grandes éxitos. La variedad de estilos musicales es impresionante, desde elementos de hip hop o pop sin concesiones, hasta funk o soul, pasando por techno, high energy, ritmos horteras e incluso increíbles secciones del metal más duro. Y la mayoría de tonadas cuenta con unas letras muy divertidas. Hamm, el encargado de una hamburguesería muy animada, se marca un discurso cantado (de forma monótona y absurda) sobre hamburguesas, patatas fritas, panecillos con sésamo y *Burger King* antes de pedir la colaboración del público. Todo esto no es más que el preludio a un estribillo que no se le hubiera ocurrido ni al mismísimo Descartes. Imagínatelo repetido hasta la saciedad.

Pero el héroe de esta aventura musical no puede ser otro que el susodicho Hiro. Haciendo gala de un traje blanco en el más puro estilo discotequero de los años setenta, su tema particular, el arrogante y descarado *Natural Playboy*, es una copia descarada del famoso *Staying Alive* de los Bee Gees. No te pierdas algunas de sus estrofas, auténticas joyas del lirismo más sublime y hortera que te puedas encontrar.

Así que aquí tenemos al bailarín más auténtico de los alrededores, ¿no? El peinado que me lleva sí que es auténtico, desde luego. Pero a pesar de lo bocazas que puedan llegar a ser los personajes de *Bust A Groove*, lo cierto es que todos ellos demuestran una seriedad fuera de toda duda cuando se trata de mover el esqueleto en la pista, y eso se nota cuando te pones a los mandos del juego. Quizá te de vergüenza admitirlo, pero cuando juegas (aunque en la vida real seas un auténtico negado para el baile), te sientes como si fueras el bailarín más fantástico del mundo. Y éste es el auténtico punto fuerte de este juego. Quizá no sea el título más profundo del mercado, y a lo mejor podrían haber intentado que se tratara de un *dance 'em up* más realista y desafiante, pero, al fin y al cabo, es una mezcla excelente de música, ritmo, personajes muy entretenidos, humor y pasos de baile que desata todo su poder en cuanto te sitúas a los mandos de tu PlayStation. Y por todo ello, no tenemos más remedio que recomendarlo. Puede que te encantaran los ritmos frenéticos de *Fluid* o el aspecto acaramelado y bonachón de *PaRappa*, pero los pinchadiscos de mayor renombre se han lanzado a la pista de nuevo con *Natural Playboy* y, diga lo que diga la gente, volvemos a estar poseídos por el ritmo. PSP



▲La versión renderizada de Robo-Z. La verdad es que baila como una chica, y provoca auténticas carcajadas.



PlayStation Power

Es una lástima que carezca de la posibilidad de un estilo libre de baile. No obstante, *Bust A Groove* es una bocanada de aire fresco para la PlayStation. Como decían los Jackson Five, *Échale la culpa al boogie*.

A FAVOR	EN CONTRA
✚ Cantidad de personajes súper entretenidos	⊖ No hay opción de estilo libre
✚ Enormes gráficos	
✚ Animaciones de baile excelentes	
✚ Música realmente buena	

Puntuación 88%

Kung fu para todos

Ninja

▲ Mientras se carga cada nivel, podrás disfrutar de escenas como ésta. Así te vas haciendo una idea de lo que te espera después.

Disponible: **Octubre**	Jugador: **1**	Fabricante: **Core**	Compatible con:
Precio: **N/D**	Editor: **Eidos**	Distribuidor: **Proeiin**	**Tarjeta de memoria**

El bosque

● El primer nivel está ambientado en un paisaje rural japonés. Acostumbrarse a los controles y a repartir leña entre los rivales es cuestión de poco tiempo.




► El azul está pasado de moda en los bosques. A los lugareños no parece que les haga mucha gracia nuestro héroe. Aquí tienes a los malos básicos, bastante complicadillos, ya que usan sus sombreros de escudos.



▲ Una de las trampas que te encontrarás la pone la propia madre naturaleza. No molestes a una avispa si no quieres pasar un mal trago.





▲ Un combo de tres patadas que acabará con un fuerte dolor de cabeza.

◄ En el juego también tendrás que entretenerte recogiendo puntos.



▲ Una de las trampas en la que puedes caer. No sabíamos que el bosque fuera tan peligroso...



▲ Al final del nivel uno tendrás los pies mojados. Los cangrejos son un pelín enormes por estos lares.

Aquí tienes los misterios del lejano Oriente por cortesía de Eidos y su nuevo beat 'em up de aventuras

No pretenderás negarlo. Seguro que cuando eras un mocoso deseabas ser un guerrero ninja. Seguro que a la hora del recreo te liabas una bufanda a la cabeza y te dedicabas a hacer posturitas mientras la maestra que te observaba sorprendida apuntaba en su agenda una cita urgente con tus padres para hablar sobre tu estado mental.

Pues los chicos de Core han decidido dedicar a este tema todo un *beat 'em up* de acción que además incluye una cantidad poco habitual de aventura y exploración.

Abre las puertas

Cada nivel está dividido en varias secciones. En cada área hay una serie de puertas que, en un principio, están cerradas. Si consigues vencer a las hordas de criaturas endemoniadas aparece un cofre que contiene una llave y que además te muestra la ruta que debes seguir para escapar.

Pero los niveles están repletos de otros cofres que esconden artilugios diversos. En primer lugar tenemos algunos con dinero en diferentes cantidades. También encontrarás una mezcla de pociones mágicas, comida y bombas de humo.

Nada más empezar no dispones de arma alguna, y puedes atacar de cuatro maneras diferentes. Las dos formas principales para machacar los huesos de los rivales son los puñetazos y las patadas. Con sólo golpear al aire conseguirás un movimiento simple, pero si aciertas al enemigo tres veces seguidas, tu personaje enlazará una estupenda combinación de golpes que, casi siempre, acabará con el rival en el suelo.

«En cada área hay una serie de puertas que, en un principio, están cerradas. Cuando venzas a las hordas de demonios aparecerá un cofre»

Otro método de ataque consiste en utilizar pociones mágicas especiales que puedes ir recorriendo en tu avance. Para mejorar estas pequeñas joyas debes recoger pergaminos. El último método de ataque son las dagas, que puedes lanzar a placer sin temor a que se agoten nunca. Aunque no son muy poderosas, van de perlas para tumbar a los monstruos antes de que puedan acercarse y golpearte. *Ninja*, hasta cierto punto, también ➤



¡TRUCOS!

● *Íntimo y personal*
Cuando se trata de matar a los malos, una buena táctica consiste en acercarse mucho y soltar unas cuantas salvas de tus poderes mágicos.

● *Detector*
Aprovecha los dispositivos de detección que te ofrece el juego para disparar a los enemigos desde lejos.

● *Las cosas del pantano*
Las cosas del pantano del nivel del cementerio disparan unas bolas de fuego dirigidas muy molestas. Acércate mucho y acaba con ellas en primer lugar si no quieres morir a la brasa.

«Golpea a un enemigo tres veces seguidas y el personaje ejecutará una estupenda combinación de golpes que, casi siempre, acabará tumbando a tu rival»

¡La gente se muere por entrar ahí!

● El nivel del cementerio hace que tu pescuezo corra peligro. Ninjas *zombies*, esqueletos, monstruos del pantano, y otras enormes criaturas aterradoras están emperradas en ser las protagonistas. Se trata de un cementerio muy grande y complicado en el que hay pocas tumbas y muchas trampas.

▲ Una de las coronas de flores ha sufrido algunos desperfectos. Los visitantes deberían tener más cuidado.

▲ Aquí puedes ver la cantidad de personajes controlados por el ordenador que pueden luchar contra ti a la vez.

▲ La cámara dinámica no siempre muestra el mejor enfoque.

▲ Los rayos de energía y las trampas de pinchos que tanto cuidan en el Tokyo Memorial Center.

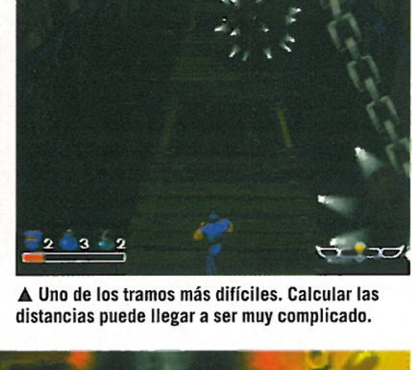
Lo mejor de todo lo demás

● El juego incluye muchas más cosas, y aquí tienes unas cuantas que vale la pena destacar. En dos ocasiones deberás incluso viajar al infierno para verte las caras con un par de demonios. Cuando se trata de espiritualidad japonesa, los creadores dejan volar su imaginación.



▲ Luchar contra un grupo de demonios alados sobre un puente que cuelga del cielo no es fácil.





▲ Uno de los tramos más difíciles. Calcular las distancias puede llegar a ser muy complicado.



▲ Éste es el demonio más asequible en tu primera visita al infierno. A partir de aquí necesitarás echar mano de todas las armas y extras de que dispongas.



▲ Esos rollos punzantes los encontrarás en los niveles nevados más avanzados del juego. Habrá muchos momentos en que tu mejor arma será una buena sincronización y un control total del mando.



► El demonio final es duro de pelar. Los ataques con sus largas piernas hacen que resulte casi imposible acercarse. Intenta obtener alguna arma o refuerza tus dagas para poder seguir adelante.

es un juego de plataformas. Para completar algunas partes del juego deberás sortear plataformas móviles, puentes que desaparecen y cornisas medio escondidas. También deberás buscar palancas o interruptores para poder abrir partes previas de cada nuevo nivel.

A medida que avanzas, los malos son cada vez más interesantes. Para nuestro gusto los engendros más alucinantes son los soldados esqueleto. Incluso cuando ya has conseguido destrozar su torso huesudo tienes que seguir peleando contra sus piernas y después saltar sobre el torso que todavía da fuertes sacudidas en el suelo.

Uno de los aspectos más adictivos son los enormes jefes de final de nivel. Resulta de vital importancia dar con la táctica especial adecuada para acabar con estas bestias.

El enfoque isométrico no te pondrá las cosas nada fáciles. Hay ocasiones en que la ejecución de un salto puede llegar a ser todo un problema, y la cosa empeora si tenemos en cuenta el extraño método de control para moverse en diagonal.

Cámara dinámica

Para subsanar este problema y hacer la experiencia un poco más interesante, los programadores han incluido una cámara dinámica. Sin embargo, la idea que tiene la cámara de cuál debe ser el mejor enfoque y tu propia idea no siempre coinciden. Por otro lado, la lucha no se basa en la habilidad. Sólo debes planear tus ataques hasta cierto punto. Como te salga mal un combo de tres golpes dejarás tu espalda expuesta a las garras de cualquier enemigo. En realidad, los ataques se reducen a un martilleo incesante de los botones del mando y poco más.

Radio peligroso

Los enemigos tampoco son muy listos. En más de una ocasión los malos sólo reaccionan si te encuentras en un radio determinado cercano a su posición. Los gráficos son nítidos y bien definidos, y abundan las escenas en las que no podrás evitar una sonrisa. Los niveles son bastante grandes y hay muchas cosas que hacer, por eso, no te resultará fácil completar *Ninja*.

En términos generales, se trata de un juego de aventura y combate bastante compensado. PSP



PlayStation Power

Ninja **es una aventura repleta de acción, pero desborda una simplicidad que no atraerá a todo el mundo. No obstante, sigue siendo una experiencia enorme.**

A FAVOR	EN CONTRA
➕ Montones de armas	➖ Demasiado difícil para el jugador medio
➕ A los incondicionales del género les encantará	➖ No resulta muy adictivo
➕ Gráficos estupendos	➖ Hay algunos fallos demasiado evidentes
➕ Buena animación de los personajes	➖ A veces los enfoques de la cámara no son los adecuados

Puntuación 75%



¡TRUCOS!

● *Mujeres perversas*

Las guerreras contra las que tendrás que luchar son huesos duros de roer. Cuando las tumbes por primera vez ejecutarán un salto al estilo de *Tekken* para reincorporarse. Huye de ellas cuando las hayas derrotado.



● *Busca la dirección*

El enfoque isométrico puede ser un auténtico problema a la hora de hacer saltos exactos. Una buena táctica consiste en una carrera corta en esa dirección antes de cronometrar el salto.

● *Recompensas escondidas*



Hay todo tipo de ítems secretos e interruptores que debes encontrar. Prueba a lanzar unas cuantas dagas contra el escenario para ver qué obtienes.

El nivel del exterior del monasterio

● Este nivel es una especie de aperitivo antes de introducirte en el monasterio. Aquí aparecen los primeros interruptores y trampillas, y también algunos guerreros samurai. Ten cuidado también con los dragones azules, ya que aunque se comporten como mansas mascotas, son bien duros de pelar.



▲ El segundo nivel del potenciador de magia crea pequeñas erupciones localizadas.



▲ Estas plataformas pueden ser muy complicadas, ya que no paran de moverse.



▲ Uno de los dragones azules de este nivel. Ataca de muchas maneras.



▲ Si para abrir cada puerta tuvieras que vencer a alguien, tardarías años en llegar.

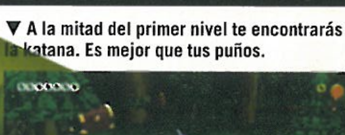
▼ Si pudieras montar sobre un dragón las luchas con según que personajes estarían más equilibradas. Lástima que no puedas hacerlo durante la partida.

Armas



▲ El hacha. Mejor que la espada y hace más daño. Pero es más difícil de encontrar.

▼ A la mitad del primer nivel te encontrarás la katana. Es mejor que tus puños.





▲ Si tienes ganas de hacer tus necesidades en el bosque, no olvides llevar siempre un arma.





▲ «Era así de grande». Nuestro héroe explica historias al calor de la hoguera a un grupo de amigos.

Simulador de lucha libre jugable

WWF Warzone

Disponible: **Sí**
Precio: **N/D**

Jugadores: **1-4**
Editor: **Acclaim**

Fabricante: **Acclaim**
Distribuidor: **New Software Center**

Compatible con:
Tarjeta de memoria

Festival de lucha

● Su gran riqueza de modos hace que *Warzone* sea capaz de mantener enganchado al más avezado de los luchadores durante meses. Mira todo lo que puedes usar...



▲ El modo Entrenador. Haz que el entrenador se tumbe en el suelo para practicar tu dolorosa técnica del puñetazo.



▲El modo Desafío. Enfréntate a los 12. Puedes hacerlo usando el personaje que puedes crear tu mismo.



▲ Modo Versus. Difícilmente te divertirás tanto con dos gigantes sobre el cuadrilátero. Como puedes ver a Steve Austin le queda poco de vida.



▲ Elige a tu compañero de equipo y enfréntate a otro par.



▲ La Jaula. Una extraña lucha... en una jaula. Puedes usar las paredes para tomar impulso en tus movimientos.



▲ Modo Tornado. Básicamente, un desmadre para cuatro luchadores. Es difícil apuntar a sus mejores virtudes.



▲Modo Guerra. Hemos elegido a cuatro jugadores humanos y cada uno lleva un vestido de nuestra propia creación.

¿Otra vez vemos a tiarrones en leotardos? Pues no. Esta vez van en leotardos, pantalón corto, pantalón largo, faldas...

Muchos de nosotros nos hemos reído de los juegos de lucha libre durante años y, a regañadientes, hemos reconocido que son muchos sus seguidores. Y también a regañadientes debemos aceptar que en los tiempos de la SNES y la Mega Drive, los juegos de lucha libre eran diabólicos. Pero desde que apareció la PlayStation han ido mejorando hasta tal punto que, horrorizados, no hemos tenido más remedio que admitir que más de uno es bueno.

No es genial. Pero, a grandes rasgos, se las apaña para ser lo suficientemente jugable y dejarte disfrutar de esa pantomima que se llama *WWF*. Básicamente porque incluye la mayor parte de los elementos necesarios para llevar a cabo un gran combate.

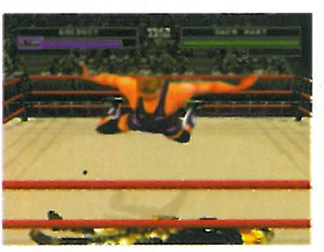
Tipos grandes

Para empezar, los personajes son interesantes. Reconozcámoslo, la mayor parte de los fabricantes tienen que recurrir a la creación de un montón de personajes nuevos cada vez que se disponen a preparar un *beat 'em up.* Y a pesar de su gran nivel de detalle y de sus interesantes antecedentes, sólo el tiempo podrá decir si conseguirá la aceptación del público. En cambio, con *WWF* ya tenemos a todos los personajes. Undertaker (un tipo enorme, que parece la misma muerte), Gold Dust (un rubio muy teatral) y Shawn Michaels (el típico norteamericano de pelo largo, tipo estrella porno) junto con 13 personajes más cuentan con un gran número de seguidores amantes de la acción en directo.



▲ Triple H sorprende a Faarooq con sus caprichosas botas de piel.

«Cada personaje tiene unos 80 movimientos distintos entre llaves, golpes, amagues, tirones y llaves de inmovilización. Disfruta con esta pantomima»



▲ Owen Hart se esfuerza en conocer a Goldust un poco mejor.

Diversidad de movimientos

WWF tiene un repertorio de movimientos sobresaliente. Cada personaje tiene unos 80 movimientos distintos entre llaves, golpes, amagues, tirones y llaves de inmovilización. También cuenta con una selección de movimientos secretos como el Tombstone piledriver de Undertaker y

¡TRUCO!

● *¿Cuál es el gran secreto?*

Cada personaje en *Warzone* tiene movimientos secretos que deberás descubrir. Pero como no queremos que te desesperes en el intento, te avanzamos algunos de ellos. Cuando juegues con Undertaker, dirígete a la posición de enlace y entonces aprieta Arriba o Abajo, después Derecha o Izquierda, Círculo para hacer un Tombstone piledriver. Para realizar el Huricanrana de Mosh, enfréntate al contrincante en la esquina y presiona Izquierda, o Derecha, Arriba o Abajo, Abajo y, por último, Cuadrado.





He creado un monstruo

● La opción que te permite crear un jugador es un golpe genial. Lo mejor de todo es que tras haber creado a un abominable luchador puedes utilizarlo en el próximo torneo. Échale un vistazo a este tipo.

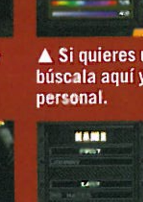


▲Primero elige el cuerpo. Los extremos gordo y delgado son los mejores.

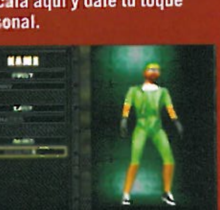
▲ Si quieres una cabeza, búscala aquí y dale tu toque personal.



▲ Los cuerpos pueden adornarse con una amplia gama de ropa.



▲ Un pantalón corto o un calzón vistoso puede dar el toque final.



▲ Dale un nombre. El que quieras. A ver qué pones...



▲Y aquí lo tienes en acción. Es un personaje un tanto siniestro.

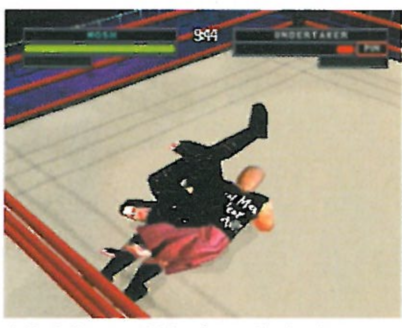
Personajes asesinos

● En Warzone hay una docena de luchadores. No te los podemos mostrar todos, pero aquí tienes una selección de nuestros chicos favoritos en leotardos.





▲ Shawn no es un personaje brillante pero respetamos su impecable estilo de lucha.



▲Mosh lleva una falda mientras Undertaker pone esa cara color ceniza de los difuntos.

No hay gloria sin dolor

Causar gran dolor a tus adversarios es una parte fundamental de la diversión con Warzone. ¿Te gusta alguno de estos movimientos?



▲El truco consiste en doblegar la espalda del rival y poner todo tu peso sobre ella.



◀ Eso no le hará ningún daño a su espalda. Sólo se trata de fisioterapia.

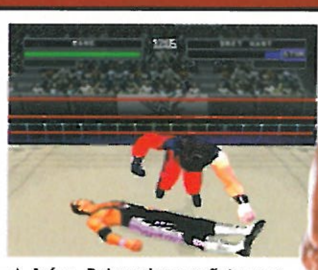
▼Dejamos a tu sentido común adivinar lo que está pasando aquí. No huele muy bien.



◀ Dóblale el pescuezo y ruega a Dios para no matarle de verdad.



▲Salta las cuerdas y lánzate sobre tu adversario. Parece un buen ejercicio de flexibilidad abdominal.



▲ Así es. Dale un buen puñetazo en las partes. Te lo agradecerá.

el Gorilla Press Slam de Bulldog, a los que sólo tendrás acceso a medida que avanzas en el juego. La velocidad es quizás una de las áreas en que *WWF* falla un poco. Suponiendo que los programadores hayan intentado hacer que el juego evolucione a la misma velocidad que la lucha libre en vivo, podría parecer que criticar su lentitud es pararse en menudencias. Pero ¿cuándo ha sido el realismo un prerrequisito para un *beat 'em up*? *Tekken 3* sería un poco apagado si los jugadores se dedicaran a derribarse el uno al otro lanzando sus puños al aire. Del mismo modo que tras derribar a un rival parece un poco tedioso dedicarse a marear al pobre infeliz intentando conseguir una inmovilización o una llave.

«Puedes darle un nombre, un mote, un alias o lo que quieras»

Pero si dejas que el tema de la velocidad te obsesione te perderás la gran habilidad de *Warzone* para hacerte sonreír. Una de sus prestaciones más entretenidas (sólo superada por su brillante modo cuatro jugadores) es su opción para inventar personajes. Poder crear, dar nombre y vestir a un individuo no es una idea revolucionaria, pero la forma en que *Warzone* presenta esta opción es realmente impresionante. Primero debes seleccionar el tipo de cuerpo (delgado, musculoso, peso pesado), el color de la piel y del cabello, si lleva barba, el tipo de rostro, los accesorios (camisetas, chalecos, guantes, pantalones, zapatos) y docenas de detalles que añaden color y personalidad a tu creación siguiendo tus gustos y preferencias.

▲ Austin es un tipo inteligente. Muchos luchadores han sido médicos, ya sabes.

Nombres

Una vez has conseguido el personaje que buscabas, puedes ajustar la velocidad, la dureza y demás características y darle un nombre, un mote, un alias o lo que quieras. Ahora viene lo mejor. Guarda el personaje en la tarjeta de memoria y no sólo podrás utilizarlo en encuentros concretos, sino que podrás usarlo durante todo el juego. Es genial. Éste es un gran simulador de lucha libre. ¡Qué decepción! Todos esos años de crítica feroz no nos han servido de nada. PSP



No es que sea perfecto pero por fin tenemos un juego de lucha libre jugable, entretenido y, nunca creímos que llegaría el día, por encima de la media.

A FAVOR	EN CONTRA
➕ Muchos personajes	➖ Los controles son un poco insensibles
➕ Muchos movimientos	➖ El ritmo es bastante lento
➕ Soberbia opción para el diseño de trajes	➖ La lucha libre no gusta a todo el mundo

Puntuación 80%



the ADVENTURES of
ALUNDRA
アランドラ
PSX MAGAZINE 9/10
"Un Juego de Rol Irresistible"
PSX POWER 91%
"Una de las experiencias gráficas más alucinantes"
93% HOBBYCONSOLAS
"Un Juego de Rol de ensueño"
94% SUPERJUEGOS
"Una Joya del RPG "
THE ADVENTURES OF ALUNDRA
PAL
PlayStation
TRADUCIDO AL CASTELLANO
PSYGNOSIS
PlayStation
"" and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. © 1997 Sony Computer Entertainment Inc.
Published by Psygnosis Limited under licence from Sony Computer Entertainment Inc. Psygnosis and the Psygnosis logo are ™ or ® of Psygnosis Limited. All rights reserved.

Ya están aquííí...

Assault

Disponible: **Sí**
Precio: **8.490 pesetas**

Jugadores: **1-2**
Editor: **Telstar**

Fabricante: **Candlelight Studios**
Distribuidor: **Proein**

Compatible con:
Dual Shock

La historia interminable

● Este juego parece no tener fin. Encima, por si fuera poco, sus creadores le han metido una sección de bici de regalo, entre otras cosas. Completar el juego entero va a resultar una tarea descomunal, es absolutamente gigantesco...

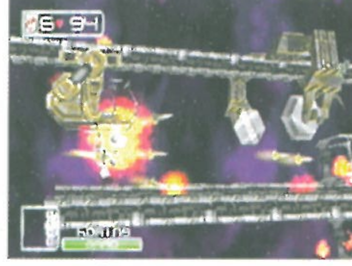




▲ Chúpate esa, engendro, más que engendro (y muy grande, por cierto). La mayor Doyle se pone en plan agresivo.



▲ El planeta alienígena incluso tiene puentes colgantes. Bueno, claro, los extraterrestres también necesitan cruzar al otro lado.



▲ En este nivel vas dentro de un teleférico. Cómo se cuelgan.

De impacto

● A medida que progresas, la historia se va desarrollando para desvelar una trama. Un meteorito que ha colisionado con la Tierra está sirviendo como plataforma de aterrizaje a unos alienígenas que intentan infestar el planeta. Después de completar con éxito la primera etapa de tu aventura, te verás automáticamente transportado hasta el planeta de origen de los extraterrestres...



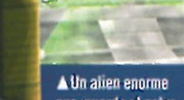
▲ El juego es muy parecido a la película *Alien*.



▲ No es fácil luchar encima de una plataforma móvil



▲ Es difícil de apreciar, pero aquí hay niebla transparente.



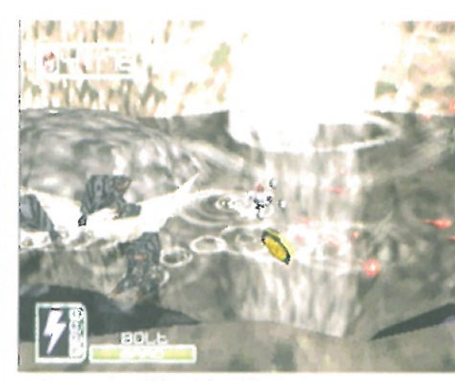
▲ Un alien enorme que muerde el polvo.



▲ El *power-up* de arma Cutter dispara estos discos dirigidos.



▲ Este nivel resulta frustrante a causa del ángulo de cámara.



▲ Con una jugabilidad simplificada, hay lugar para un montón de efectos gráficos. Cuando vadees el río, aprovecha para observar los reflejos del agua.



¡TRUCOS!

• *Aguantando el tipo*

Trata de no emocionarte demasiado cuando pendes de las cosas. Mantén el botón lateral pulsado para dejar de moverte, y no pulses salto bajo ningún concepto.

Extraterrestres y RoboCop se dan la mano en este juego de disparos futurista que ya empieza a hacerse notar. Es hora de salvar la Tierra (otra vez)...

Nadie podría culparte por haber pensado que Assault no era más que un simple juego de disparos con diseños al más puro estilo Contra. Pero la verdad sea dicha, es bastante más atractivo que eso. Tiene una buena personalidad propia que se traduce en unos gráficos y una jugabilidad aún mejores.

Puedes luchar en la piel del Sargento Reno J. Washington —el héroe pistolero básico y mucho macho— o como la Mayor Kelly Doyle, que aporta ese toque femenino al asunto, aunque a su vez, claro está, abriga idénticas aspiraciones destructivas. El juego empieza con un simple *scroll* lateral de la acción de lucha y una pistolita de nada. Pero no se trata sólo de pasearse por la izquierda y la derecha, también puedes aventurarte dentro y fuera de la pantalla. El entorno no ostenta gran profundidad, pero aun así puedes cubrirte tras los obstáculos y disparar al paisaje de fondo para encontrar *bonus*.

Muy considerados, gracias

Los *power-up* se presentan en varias formas. Durante unos cuantos primeros niveles, sólo puedes hacerte con cuatro armas, únicas para cada personaje. Los *bonus* extra incrementan la efectividad de tu arma, pero cuanto más poderosa resulta ésta, más energía requiere. Puedes recargar tu barra de energía quedándote quieto un ratito, pero si, justo en ese momento, te rodean un montón de alienígenas enajenados, puedes acabar pareciendo un patético teleñeco con la felpa hecha ciscos. Pero todo está muy bien pensado. Por ejemplo, el sistema de *power-up* es muy considerado con el jugador en el sentido de que cuando te eliminan, no pierdes todos esos *bonus* que tanto esfuerzo te han costado ganar, sino sólo aquél que estuvieras utilizando en el momento de tu muerte.

Con vistas a matar

Los dos personajes están formados por polígonos que se prestan a toda suerte de posibilidades de efectos de escala y rotación. Los niveles cambian periódicamente de una visión de *scroll* lateral a una perspectiva por encima de la cabeza, y en algunos incluso te encontrarás al volante (ejem, es decir, manillar) de una bicicleta voladora. Estas variaciones en la jugabilidad hacen que *Assault* resulte una experiencia interesante y emocionante. La acción es frenética, aunque, en ocasiones (escasas), se relaja para ofrecerte la oportunidad de tomarte un breve respiro. La configuración del controlador también ha sido muy bien diseñada. Además de dispensarte con un botón de bombardeo, también te brinda la posibilidad de quedarte de pie en un punto y rotar para disparar contra diferentes objetivos. Esto resulta de gran utilidad cuando te encuentras luchando al borde de un precipicio, ya que reduce el riesgo de sufrir una aparatosa caída mientras intentas encuadrar a un alien en tu punto de mira.

En general, *Assault* vale realmente la pena. Es un puro y simple *shoot 'em up*, pero está tan bien montado que la diversión está prácticamente asegurada. Hay un montón de puntos a su favor que justifican prestarle una atención especial a este juego de disparos de alto voltaje. PSP



▲ El arma Bolt es la favorita en la redacción porque es una pasada cuando disparas.

PlayStation Power

Este juego de disparos se diferencia bastante de la mayoría y ofrece gran número de puntos ingeniosos. La acción no tiene tregua y el sonido es implacable.

A FAVOR	EN CONTRA
+ Acción pistolera total	− Las cosas se ralentizan un poco cuando la acción se pone al rojo
+ Diversos ángulos de vista	− Algunos jefes son demasiado duros de pelar
+ Argumento razonable	− A veces, ciertos ángulos de cámara pueden resultar bastante molestos
+ Sistema de guardar muy eficiente	
+ Controles innovadores	

Puntuación 84%

Más feos que Picio

Bio Freaks

Disponible: **Sí**
Precio: **8.990 pesetas**

Jugadores: **1-2**
Editor: **GTI**

Fabricante: **Sapphire**
Distribuidor: **New Software Center**

Compatible con:
Tarjeta de memoria

Échale mano a ese escudo

• Si estás recibiendo una buena sarta de golpes, no te apartes de tu escudo. Este práctico invento cubre completamente a tu personaje de un revestimiento metálico y dura más o menos cinco segundos, o todo el tiempo que mantengas el botón apretado.



▲ Éste es el escudo en cuestión. Actívalo en los momentos críticos y, mientras dure, aprovecha para machacar a tu adversario. Pero recuerda, sólo funciona durante un tiempo limitado. Así que no confíes en él demasiado a menudo ¿vale?

La victoria es mía

● A pesar de su naturaleza descerebrada, *Bio Freaks* es de verdad uno de los *beat 'em up* con mejor aspecto de la PlayStation. Antes de cada asalto, los personajes se presentan agitando sus brazos, profiriendo gritos de guerra y disparando sus armas. Y, luego, vuelven a hacer lo mismo pero, como puedes ver, las secuencias de victoria vienen decoradas con abundantes rastros de sangre. Qué bonito...

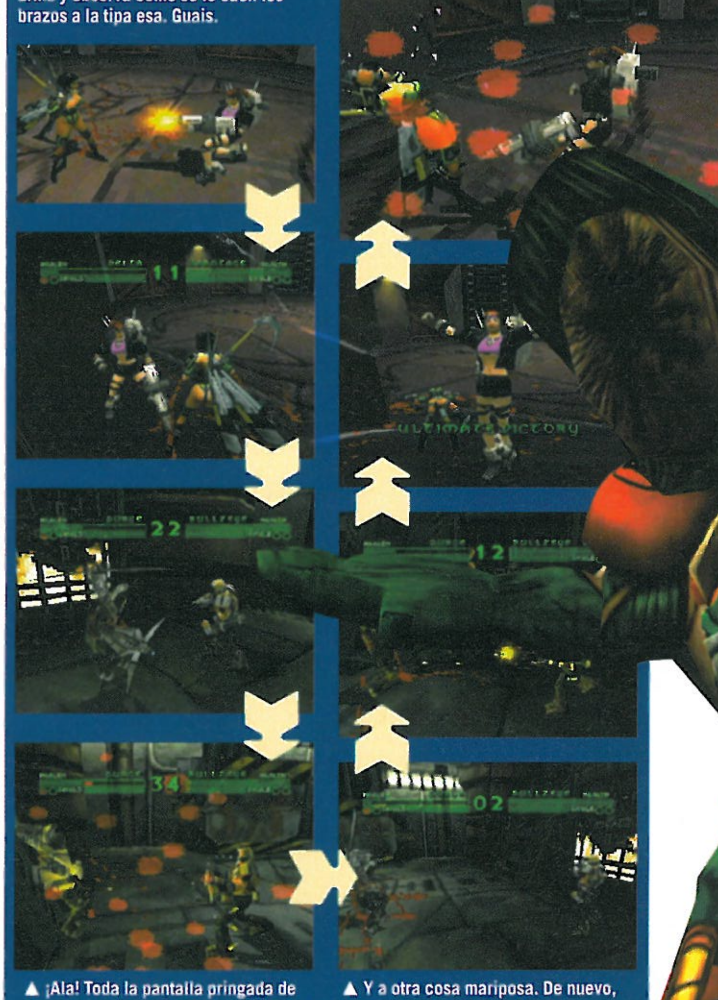


◄ Has perdido. Todo se cubre de llamas y un cuerpo ensangrentado yace en el suelo. Qué desagradable.

Tripas a destajo

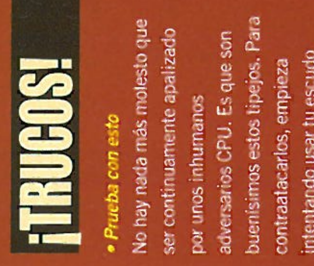
●Violencia. *Bio Freaks* tiene un estilo bastante sanguinario. Digamos, muy sangriento, para ser exactos. En un encuentro de lo más normalito, puedes disfrutar de suficiente acción «desmembrante» como para reírte un buen rato. Aquí tienes una breve muestra del tipo de daño gratuito que puedes infligir.

▼ Y... empieza el asalto. Dispara tu arma y observa cómo se le caen los brazos a la tipa esa. Guais.



▲ ¡Ala! Toda la pantalla pringada de sangre. Al refinado estilo «enséñaselo-a-tu-mamá-y-a-ver-qué-dice».

▲ Y a otra cosa mariposa. De nuevo, ya está esto lleno de sangre y miembros arrancados de cuajo.



¡TRUCOS!

• Prueba con esto

No hay nada más molesto que ser continuamente apalizado por unos inhumanos adversarios CPU. Es que son buenísimos estos tipejos. Para contraatacarlos, empieza intentando usar tu escudo



tanto como puedas, sobre todo contra los personajes que llevan armas, ya que pueden dispararte a larga distancia. Si incluso así la cosa se pone fea, sal volando siempre que te sea posible e intenta descubrir dónde están situadas las plataformas de cada escenario. Utilízalas a tu favor.

• Pistolas y gloria

Los personajes con armas son los más efectivos y están especialmente recomendados a aquellos jugadores que no tengan mucha experiencia en el juego. Limítate a vaciar el cargador, las balas harán el trabajo sucio.

Víctimas de la era nuclear invaden la PlayStation. Esto es más violento que arrancarse los pelos de la nariz

B*io Freaks* proviene de la escuela *Mortal Kombat* de los *beat 'em up*. Es un juego bastante descerebrado. No depende tanto de un sistema de lucha conciso e intuitivo, ni siquiera de la rigurosa e inteligente curva de aprendizaje de *Tekken*. Tiene los movimientos y los combos pero, sobre todo, está lleno de sangre (y lo que es más importante: transmite perfectamente la sensación).

¿Y a quién le importa si no se puede comparar con los más perfectos luchadores de la PlayStation? *Bio Freaks* es una fiesta. Cada jugador cuenta con un práctico «ataque proyectil», así que el cachondeo está asegurado, sobre todo cuando descargas toda tu munición sobre el enemigo y se le cae el brazo. O ambos brazos. O incluso, si tienes un buen día, la cabeza. Sin embargo, *Bio Feaks* presenta una interesante novedad: los luchadores pueden volar. Gracias a unas mochilas a reacción, los personajes pueden subir hasta el cielo y continuar sus batallitas en el aire. Aunque tampoco es como para revolucionar el género de la lucha, al menos esta característica supone un agradable cambio en el aspecto habitual de las cosas. Pero, tampoco nos engañemos. A pesar de esta interesante y poco usual estratagema para ser «diferente», en *Bio Freaks* no hay nada como andar tranquilamente por los esplendorosos escenarios, pegándose cabezazos contra el prójimo. Y, mientras que los personajes gozan de un interminable número de habilidades dentro de un abanico de unos 15 movimientos especiales (además de los movimientos por defecto: puñetazo, patada y decapitación), el juego también te obsequia con un divertido movimiento final si te ajustas al tiempo. Algunos personajes son más mansos que otros, pero igualmente la dosis necesaria de derramamiento de sangre está asegurada. O sea, que es uno de esos juegos didácticos que tanto gustan a los padres.

¡Cuidado, detrás de ti!

Otro punto a su favor es que, a diferencia del reciente *MK4*, *Bio Freaks* es un «verdadero» juego en 3-D. Por ello, esquivar resulta una táctica evasiva francamente útil, más que en los paisajes supuestamente tridimensionales de *MK4*. Naturalmente, con la velocidad que el juego se gasta (o sea, tope), resulta bastante difícil (más de lo que te imaginas) sortear los ataques sin que te toquen ni un pelo. Eso explica la introducción del ingrediente «volador» del juego, que te permite un cierto respiro.

Bio Freaks no amenaza con hacerse con el máximo puesto dentro de la jerarquía de los juegos de lucha PlayStation pero es, sencillamente, entretenidísimo y divertidamente sangriento. Vale la pena tenerlo en cuenta. PSP

▲ Éste es Psyclown. Vaya calidad de diseño de personajes. ¡Chúpate esa, payaso de feria!

▲ ¡Yo soy el señor de las llamas del infierno! ¡Uuuuu! ¡Uuuuu!

▲ Escena de la victoria. Buen trabajo amigo.



PlayStation Power

No es *Tekken*. Ni siquiera el bidimensional *Street Fighter*. Pero es muy divertido, con bastantes emociones y desparrame de sangre a mansalva.

A FAVOR	EN CONTRA
⊕ Magníficos luchadores poligonales	⊖ Descerebrado. Ni profundo, ni intuitivo
⊕ Luchas emocionantes	⊖ Pocos luchadores
⊕ Acción voladora	⊖ Poca variedad
⊕ Regueros de sangre para parar un tren	⊖ Ni punto de comparación con los *Tekken* (aunque eso no es ninguna novedad)
⊕ Divertida acción «desmembradora»	

Puntuación 83%

Me gustaría volar... hasta el cielo... la, la, la...

Mantén pulsada la tecla L1 para volar hasta que se agote tu energía y toma tierra para restaurarla. Cuando tú estás en el aire, pero tu adversario está en tierra, tus proyectiles persiguen automáticamente el objetivo, mientras que los de ellos no. Ji, ji. Muy práctico, sí señor. Tomarte un descansito en las diversas plataformas emplazadas en los escenarios refuerza tu energía, antes de volver de nuevo a la faena...

▼ Volar resulta la mar de divertido, ¿a que sí? Y encima puedes utilizarlo como ventaja; sólo tienes que pulsar L1.

◄ Este «Psycopayaso» da la talla. Ahora todo lo que tiene que hacer es apuntar hacia abajo y ¡DISPARAR!

Wild Arms

Disponible: **Noviembre**
Precio: **6.990 pesetas**

Jugador: **1**
Editor: **Sony**

Fabricante: **SCEI**
Distribuidor: **Sony**

Compatible con:
Tarjeta de memoria

El argumento para todos vosotros amantes de la televisión

● **Antes:** Filgalia había sido una tierra rica, feliz y mágica. Pero eso fue hace mucho tiempo, antes de la llegada de una desconocida raza de Metal Demons que la saquearon matando todo lo que se cruzaba en su camino. En su desesperado intento por sobrevivir las tres razas de Filgalia unieron sus fuerzas. Los Elw, una raza tecnológicamente avanzada luchó junto a los humanos y los Guardianes, un grupo de poderosos semidioses. Juntos lograron empujar a los atacantes hasta la franja ártica de Filgalia, de donde pronto desaparecieron.

Deprimidos por esa estúpida guerra y por la incorregible avaricia de los humanos, los Elw abandonaron Filgalia cuando las cosas empezaron a ir cuesta abajo. El legado ecológico de la guerra fue de desastrosas consecuencias. A su vez, los Guardianes acabaron formando parte de la mitología. **Ahora:** Una nueva civilización humana ha surgido 1000 años después. Hiades, el mundo de los Metal Demons, se halla al borde de la destrucción por lo que están planeando regresar a Filgalia. Los Guardianes resurgen de su letargo y convocan a tres elegidos, entre los que estás tú.

No hay dos sin tres

● Una buena secuencia de vídeo te presenta los principales personajes y te ofrece una primicia de la banda sonora inspirada en Morricone.



▲ **Rudy: Primero conocemos al héroe principal. Tras contemplar fijamente un cruce se dispone a subir por un enorme acantilado.**



▲ **Cecilia: Un personaje solitario sobre un acantilado. Manos incandescentes. Debe ser tu toque mágico. Es bonito.**





▲ **Buen trabajo si lo consigues. ...iempre vale la pena echar un vistazo a ...as tablas de piedra.**



▲ **Con tu rayo mágico agarra cualquier reliquia de *Jurassic Park* que halles en tu camino.**

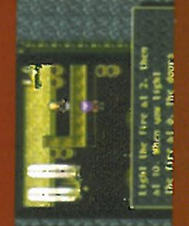
¡TRUCOS!

● Perdiendo el argumento

Los más puristas se burlarán, y con razón, pero el sistema de combate automático es muy efectivo. Pon todo el grupo en un cierto equilibrio y



ellos verán con toda facilidad los enemigos estándar, y la mayor parte de los jefes. Por otra parte, sitúa a Jack de manera que tome ventaja, y a



Rudy en reserva para ahorrarte valiosa munición.



Una tierra fantástica sitiada por demonios, una pizca de manga y algo de combate con cortesía. ¿No será japonés?

Un exitazo en Japón y Estados Unidos, *Wild Arms* parece bien situado para cumplir con nuestras expectativas de antes de *FFVIII* y disipar nuestras profundas sospechas acerca del género favorito en Japón.

Eres uno de los tres protagonistas presentados en una secuencia de vídeo muy bien aliñada con una ambientación a lo *Spaghetti Western.* Los aficionados a los juegos de rol se sentirán a gusto. Los extremistas notarán la desfachatez de su formato cuadriculado, y si bien es cierto que siempre ha sido así tanto los *sprites* de los personajes como los paisajes no representan un avance espectacular con respecto a los últimos juegos de rol de 16 bits como *Secret of Mana.*

Cada personaje debe pasar por un prólogo distinto. A Rudy le echan de su ciudad natal por meterse en líos. Jack es un cazador de tesoros que escapa, a lo Indiana Jones, de un profundo abismo subterráneo y Cecilia es un princesa adolescente con poderes mágicos que necesita aclarar sus ideas.

Planeta solitario

Con el tiempo acabarás uniéndote a tus compatriotas en un mismo grupo. Tu viejo mundo (de magia y misterio) va cuesta abajo debido a los problemas ambientales (el descenso de las reservas de agua) y al resurgimiento de las fuerzas del mal que habían permanecido inactivas durante mucho tiempo. Afortunadamente, muchas de las reliquias que se conservaron de los antiguos conflictos mundiales entre el bien y el mal resultan ser armas de alta tecnología mecánicas o semi-automáticas. A medida que avances, tus personajes irán adquiriendo más fuerza, se revelarán más claves de tu búsqueda y descubrirás más información. El combate es excelente y el uso de personajes poligonales para estas secuencias es un buen toque. Los movimientos de la cámara son buenos y se combinan con efectos impresionantes.

Si has probado algún juego de este tipo y lo detestas, tendrás razones de sobra para aborrecer *Wild Arms.* Los encuentros al azar, la absurda danza de Morris y esa «no, usted primero» formalidad del combate en si misma desanimarán a los amantes de la acción. Pero para los consoleros capaces de digerir este tipo de cosas, *Wild Arms* será como una revelación. Su sistema de combate complejo e intuitivo es extremadamente competente. Cada personaje cuenta con una serie de opciones de ataque normal, ataque especial, ataque mágico y ataque de fuerza disponibles mientras está activo durante una pelea.

Para los amantes de la aventura *Wild Arms* puede parecer demasiado simple y lineal. Mientras que, por otra parte, su modo Combate es adictivo y complejo. Lo suficiente como para que los principiantes puedan aprender y atreverse con títulos mucho más frustrantes.

Como juego de rol estándar que podría haberse hecho para SNES, con algunos toques ocasionales de 3D y para PlayStation, *Wild Arms* es excelente. Pero cabe decir que puede no convencer a los más avezados en este tipo de juegos. PSP



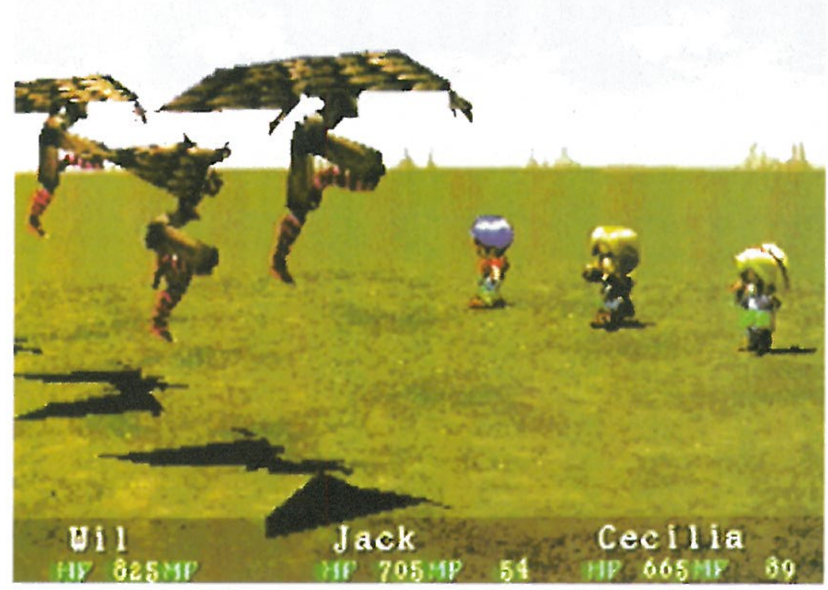
No es tan impresionante como *FFVII* pero puede ganarse el entusiasmo de los que ansían otro buen juego como los de antes. Tanto puede seducir como fastidiar.

A FAVOR	EN CONTRA
➕ Una buena historia ➕ Impresionantes efectos ➕ El combate está bien ejecutado	➖ Quizás demasiado lineal en su formato ➖ Las primeras etapas necesitarían una mayor variedad de enemigos

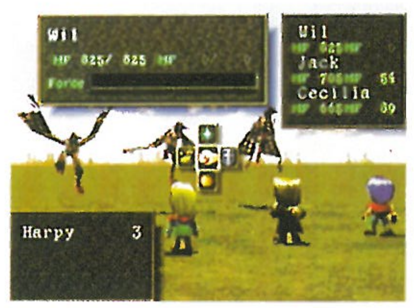
Puntuación 79%

Vamos

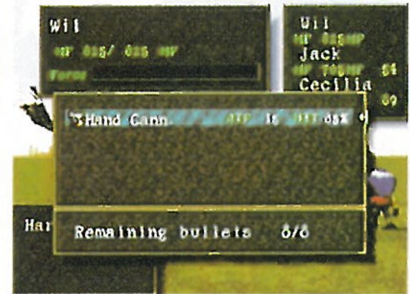
● El próximo grupo nunca está lejos. A cada encuentro la pantalla del mapa se desvanece y empieza esta danza de la muerte...



▲ Tu grupo salta a la pantalla y se encuentra con uno o más adversarios de las variedades más retorcidas. Empieza a sonar una música parecida a un himno. Como en los *Power Rangers.*



▲El menú preliminar te permite elegir entre luchar, correr o equipar a tu grupo y si van a utilizar cualquiera de las rutinas de lucha automática.



▲ Una vez has elegido luchar, puedes escoger entre ataques normales, especiales o mágicos así como decidir si vas a utilizar alguno de los objetos que tengas. Debes elegir el objeto de tus atenciones.



► Y se marchan. Tu estás al límite, los malos también lo están, aparecen pequeñas figuras que se hallan en los puntos de salud de los niveles... Los contraataques al azar y los que se pierden añaden variedad al título.

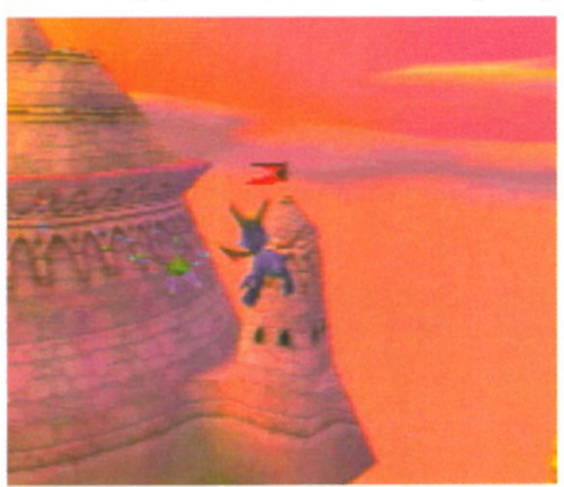
Spyro The Dragon



Disponible: **Sí**
Precio: **8.490 pesetas**
Jugador: **1**
Editor: **Universal Interactive Studios**
Fabricante: **Insomniac Games**
Distribuidor: **Sony**
Compatible con: **Tarjeta de memoria/ Dual Shock**

Spyro, el dragón habilidoso

● El protagonista de esta excelente aventura es un dragón que desprende simpatía allá donde va. Pero no se trata únicamente de una monada. Spyro tiene un montón de habilidades que le permiten enfrentarse a todos los retos y que irás aprendiendo a lo largo del juego. Para muestra, un botón.


▲ Volare, oh, oh, cantare, oh, oh, oh, oh. Cantar no sé, pero volar, un rato.


▲ La pirotecnia es una de las virtudes de este fantástico dragoncillo.


▲ Algunas plataformas encontrarás y tu saltito utilizarás.

Enemigos a mansalva

● Spyro está plagado de enemigos de todos los tamaños y colores. Cada uno de ellos está perfectamente integrado en su ambiente. De esta manera, es fácil encontrar a un toro, con su correspondiente torero, en la Plaza Mayor. No todos mueren de la misma manera, pero eso es tu trabajo.


Oye manito, apártate de mi caminito si no quieres que te haga pupita.

▲Menuda bocaza tiene el amigo. Su dentista se hará de oro.

Nunca, hasta ahora, habíamos visto tal perfección en lo que a tres dimensiones se refiere. Spyro ha llevado a la Play a cotas de calidad insospechadas

Parecía que *Mario 64* se había convertido en una meta inalcanzable, pero de pronto llega un dragón lila para demostrar el poder de la PlayStation y relativizar la calidad del fontanero bigotudo.

Cuenta la leyenda que, hace un par de años, apareció un juego que rompía con todo lo visto hasta aquel entonces. Unos gráficos inmensos que se movían con increíble libertad a través de un mundo tridimensional y de tamaño grandilocuente eran algunos de los argumentos que esgrimían sus creadores. Éste recibió el nombre de *Mario 64* y pertenecía al catálogo de la ahora bastante conocida Nintendo 64.

Pues, esta leyenda continúa con otra protagonista, la PlayStation, que se sentía inferior e intentaba igualar la hazaña de la competencia. Muchos fueron los intentos, algunos fallidos, como en el caso de *Blasto*; otros interesantes, como lo fue *Croc*, y otros notables, como lo es *Gex 3D*. Incluso consiguiendo productos de indudable calidad, ninguno conjuntaba los elementos que hicieron de *Mario 64* una auténtica maravilla.

Pero como los cuentos siempre tienen un final feliz, este final lleva el nombre de *Spyro*, el mejor (el mejor, repetimos) juego en tres dimensiones que se ha hecho jamás para la gris de Sony y que puede hacerle sombra al mismísimo programa del fontanero-saltabarriles.

El salvador de la raza

Spyro es un jovencísimo dragón que debe salvar de un extraño hechizo a todos sus congéneres. Esta aventura le llevará a recorrer un total de 36 escenarios de lo más variado. Las zonas nevadas, las frondosas montañas, los calurosos desiertos, los vertiginosos acantilados llenos de islotes, son algunos de estos extensos e impresionantes mundos.

En ellos se encuentran un total de 80 dragones atrapados que esperan de un golpecito de nuestro protagonista para recuperar la vida a la vez que para aleccionarte sobre la aventura. Lecciones todas ellas, en un perfecto castellano, y con una variedad de voces jamás vista hasta el momento.

Pero, como no puede ser de otra manera, deberás enfrentarte a montones de enemigos, más o


▲Pero ¿de dónde sale esta especie de Merlín el Encantador?

¡TRUCO!

Oriéntate

Las 3-D acostumbran a hacerte perder el Norte. Pero no te preocupes porque Spyro te da la oportunidad de elegir tu propia perspectiva.



Si pulsas el botón L2 podrás aprovechar para elegir el ángulo de visión que más te guste. En situaciones comprometidas, esta posibilidad te permitirá afrontar los retos



que se te plantean con mayor seguridad.



▲La verde campiña. Un plácido inicio para nuestro héroe.

▲Todo en *Spyro* es inmenso. Fíjate en esta imagen.

menos un centenar, que vivirán en consonancia con el medio. Además deberás completar algunos subobjetivos, recopilar montones de gemas y, hasta volar por el cielo en las pantallas de *bonus*. Como puedes comprobar, las horas de juego que ofrece esta creación de Insomniac Games parecen no acabarse nunca.

Es cierto, es la PlayStation

Esto es lo primero que debes saber, una vez hayas puesto en marcha el CD. No pienses que te han cambiado la consola. Se trata de la de siempre, pero con una maravilla dentro.

Y ¿qué te dejará alucinado de *Spyro*? Su maravillosa factura técnica. Estás ante el mejor juego en tres dimensiones para la Play (esto ya lo hemos dicho ¿verdad?). Un juego que supera en velocidad, generación de polígonos, nitidez y colorido a todo lo visto hasta el momento. Ni siquiera *Tomb Raider* le hace sombra.

Y ¿cuál es su secreto? El secreto estriba en la creación de tres *engines* diferentes que actúan simultáneamente en pantalla. El protagonista, el cielo y los decorados son los tres apartados en que sus creadores han dividido esta maravilla. Todas estas partes derrochan colorido, grandilocuencia y perfección por los cuatro costados, pero *Spyro*, por su simpatía, velocidad de movimiento y facilidad de manejo, se lleva la palma. Controlar las funciones de este divertidísimo dragón lila es una auténtica gozada para las manos, verle es un placer para la vista, escucharlo es sencillamente alucinante, olerlo... no se puede, pero seguro que huele bien.

A todo lo dicho anteriormente hay que añadirle que el apartado sonoro no desmerece para nada el resultado final y que tanto las voces, como los sonidos y las músicas, son excelentes.

Pero no todo va a ser de color lila, (en este caso). Al juego, le hemos encontrado un par de pegas. En primer lugar, su planteamiento, que puede parecer algo infantil, pero si te dejas de complejos lo disfrutarás sea cual sea tu edad. Y por último, puede dar la sensación, errónea, de que se trata de un juego repetitivo, pero una vez cambias de mundo se desvanecerán tus dudas sobre este maravilloso programa. Un juego tan revolucionario, perfecto y divertido, que no puedes pasarlo por alto. Haznos caso. PSP



Estás ante el mejor juego en tres dimensiones para PlayStation. Rápido, divertido, adictivo y con una factura técnica envidiable. Una auténtica maravilla en colores.

A FAVOR	EN CONTRA
⊕ Su apartado técnico no tiene igual	⊖ Para algunos puede ser algo infantil
⊕ Es divertido y envolvente	
⊕ El protagonista es un lujo de control	
⊕ Las voces de los dragones son una gozada en castellano	
⊕ Casi todo	

Puntuación 94%

Dragones hechizados

El objetivo primordial del juego es salvar a los 80 dragones convertidos en estatuas. Con una leve caricia de nuestro protagonista estas monumentales estatuas cobrarán vida y soltarán un divertido y muy útil discurso en perfecto castellano. Haz mucho caso de las indicaciones de los dragones, te serán de gran ayuda.



▲ Objetivo localizado en la cola.



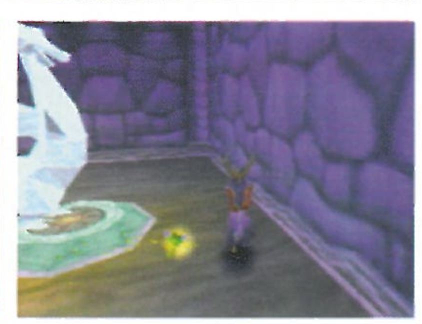
▲ Con un simple toquecito, salvarás al dragón hechizado.



▲ Otro colega que espera ser liberado.



▲ Y qué decir del colorido. Alucinante y lleno de matices.



▲ ¡Tú dragoncillo, el objetivo está a la izquierda!



▲ La pequeña luciérnaga amiga te protege del peligro. Intenta no perderla.

Trees eran tres...

Formula 1 '98



Disponible: **Octubre**
Precio: **8.990 pesetas**

Jugadores: **1-4**
Editor: **Psygnosis**

Fabricante: **Virtual Science**
Distribuidor: **Sony**

Compatible con: **Tarjeta de memoria/ Neg Con/Pad analógico/Dual Shock**

¿Con cuál te quedas?

● La inclusión de nueve perspectivas diferentes es una auténtica gozada. Algunas de ellas son modificables en la misma carrera y otras deben ser conectadas por medio de un menú. Las hay de todos los gustos y colores, y si no mira esto.



▲ Siguiendo la carrera desde la cola notarás el humo de tus contrincantes.



▲ Esta perspectiva, más alejada, te permitirá visualizar las curvas con antelación.



▲ Aquí puedes ver la estrella de las perspectivas. ¡Atención a los retrovisores!



▲ Para mirarte el morro nada mejor que este ángulo de visión.



▲ Perspectiva de espaldas para contemplar el Gran Casino.

Cómo se puede explicar la misma historia, año tras año, sin repetirse y, a la vez, creando aliciente. Psygnosis ha dado con la solución...

Párate a contemplar una tienda de juegos. Seguro que entre montones de títulos encontrarás uno que, bajo la colección Platinum, lleva por nombre *Formula 1*. Se trata de uno de los primeros, y más grandes, juegos de coches para PlayStation.

Si sigues tu particular repaso del pasado, presente y futuro de las joyas de la Play encontrarás, en el presente, una llamada *Formula 1 '97*. Ésta no es otra que la continuación del CD anteriormente mencionado. Ambos son una maravilla sobre ruedas.

Pero, ¿qué pasa cuando el distribuidor se ve obligado a lanzar una tercera parte que, necesariamente, supere lo anteriormente creado? La tarea es digna del mismísimo Hércules, porque los anteriores juegos disponían de todo lo que puede contener un juego basado en esta modalidad de carreras, a saber: todos los coches, circuitos y pilotos originales, velocidades de vértigo, modalidad para dos jugadores, excelentes gráficos, opciones por un tubo y emoción a raudales. Como puedes imaginarte la misión no era demasiado fácil, pero Psygnosis lo ha conseguido, y su arriesgada decisión ha sido, al final, la acertada. Ésta no ha sido otra que el cambio del equipo creativo. Si las anteriores entregas fueron llevadas a la consola por la fenomenal Bizarre Creations, en esta tercera parte el instenso trabajo y esfuerzo ha caído en manos de Visual Sciences y, sinceramente, han hecho un trabajo sensacional.

Engrandecer al gigante

Como ves Psygnosis ha actuado de manera arriesgada y valiente. Pero Visual Sciences no se ha quedado atrás. Uno de los primeros, y más importantes cambios, ha sido la renovación absoluta del motor 3D. Con este cambio se ha conseguido, por lo menos, que la sensación de juego sea absolutamente diferente a las demás entregas. Pero no sólo esto. La velocidad ha aumentado endiabladamente y te aseguramos que estás ante uno de los juegos que consiguen transmitir mayor sensación de velocidad de todo el catálogo PlayStation. Como contrapartida a este aumento de velocidad, el juego pierde un ápice de realismo y en algunos momentos la generación de los coches, al acercarte a ellos, es un poco brusca. Pero incluso así, es extremadamente divertido.

Los decorados siguen siendo magníficos y el trazado de los circuitos continúa sorprendiendo por su enorme realismo. No te perderás ni un detalle de las diferentes instalaciones gracias a los nueve puntos de vista que Visual Sciences pone a tu disposición; todo un alarde de dominio de las tres dimensiones. Tampoco te despistes y te olvides de la espectacular vista desde el interior del coche, además de ser la más realista de todas, te permite ver acercarse a tus adversarios gracias a la inclusión de retrovisores.

Una buena tarjeta de presentación

● En *PSP* teníamos miedo por lo que respecta al cambio de equipo creativo. Una vez visualizada la presentación dejamos de temblar y nos zambullimos por completo en el vendaval de velocidades y emociones que nos ofrece esta excelente creación de Visual Sciences.



▲ Y, ¿qué nos dices de la posibilidad de jugar cuatro personas a la vez? Absolutamente genial.



▲ El mapa de carreteras es, como muchas otras cosas, un acierto de sus creadores.

¡TRUCO!

● *Cuatro mejor que dos*

Consigue dos consolas, dos copias de F1 '98, un cable de Enlace (Link) y cuatro Pads (preferiblemente Dual Shock) y podrás disfrutar a cuatro bandas. Si perteneces a una familia numerosa o tienes muchos colegas esta opción te fascinará. La suma de dos jugadores de las anteriores versiones se convierte, en *F1 '98*, en una opción para cuatro jugadores. Un millón de gracias.





Modificando, modificando

● Los amantes de los menús y de las ventanillas no podrán resistirse al encanto que ofrece *F1 '98*. No se cansarán de retocar, grabar, buscar y encontrar. Si eres un fetichista de las opciones *F1 '98* te va a volver loco.



▲La climatología está a tu servicio en *F1 '98*.

▲ ¿Has perdido el alerón de cola? No te preocupes, podrás recuperarlo en el mecánico.

Retoca que retocarás

Si el apartado técnico es de auténtico lujo, no lo es menos el tema de las opciones. Sigues teniendo a tu disposición a todas las escuderías con sus respectivos pilotos, además de todos los circuitos oficiales del Gran Premio. Siguen existiendo los modos Arcade y Campeonato, la posibilidad de retocar el apartado climatológico sin mojarte lo más mínimo y de conectar o desconectar la opción de daños para los más arriesgados. Los textos están completamente traducidos al castellano, lo mismo que sucede con los comentarios. En esta versión corren a cargo de Balba G. Camino y Jaime Sornosa, personajes conocidísimos en el mundo del motor.

Y ahí van las novedades. Tendrás la posibilidad de practicar tres veces antes de enfrentarte a tus adversarios. Los coches derraman realismo en cuanto a conducción se refiere, y en este título tal aseveración es más contundente que en anteriores entregas. Cada uno de los modelos reacciona de manera completamente diferente entre ellos, siendo estas diferencias absolutamente palpables y determinantes.

Pero aquí no acaba la cosa. El Dual Shock también tiene cabida dentro de esta maravilla, y la vibración aumenta la sensación de realismo. Todo es configurable en este título. Además de lo anteriormente dicho, podrás modificar todo tipo de opciones mecánicas, indicadores de pantalla y de terreno, así como determinar el número de vueltas que deseas realizar.

Pero lo más espectacular, y por eso lo hemos dejado para el final, es la opción multijugador que ofrece *F1 '98*. Además de la posibilidad de jugar contra un colega en la archiconocida modalidad a pantalla partida, podrás conectar dos consolas gracias al cable de Enlace. De esta manera, se han unido las opciones multijugador de los títulos anteriores, y el resultado no podía ser más espectacular, ya que la suma de opciones da por resultado la posibilidad de participar hasta a cuatro jugadores simultáneos, una verdadera maravilla de la que tendrían que tomar nota los demás desarrolladores.

El mejor en casi todo

No hay duda de que con todo lo dicho te puedes imaginar que estás ante la mejor entrega de la saga. Pero también es cierto que tiene algún que otro detalle que no nos acaba de gustar, como la ya comentada generación de coches de los adversarios. De todas formas, te hallas ante un auténtico número uno. Visual Sciences ha encontrado la fórmula, el secreto de la Formula Uno. PSP



La arriesgada decisión de Psygnosis ha dado un excelente fruto. Visual Sciences ha realizado un magnífico trabajo. Posiblemente se trata de la mejor entrega de la serie, aunque se le pueda encontrar algún pequeñísimo fallo.

A FAVOR	EN CONTRA
⊕ Velocidad endiablada	⊖ La generación de coches deja algo que desear
⊕ La emoción de los grandes campeonatos	⊖ ¿Quizá la conducción en algún momento?
⊕ Las excelentes perspectivas de juego	
⊕ Las opciones de siempre y alguna más	
⊕ La opción multijugador es una maravilla	

Puntuación 95%



▲ La sexta posición no está mal, pero podría estar mejor.



▲Si sigues perdiendo posiciones, no rascarás ni un solo punto.



▲Vas a dejarte la rueda derecha en el asfalto.



▲ El circuito australiano es uno de los más difíciles a causa de las curvas.



▲Mejor será que pongas el coche a tono. Pero date prisa si no quieres perder al cabeza de carrera.

El regreso del rey de los tejanos

Duke Nukem Time To Kill

PlayStation Power ¡Genial!

Disponible: **Octubre**
Precio: **8.990 pesetas**

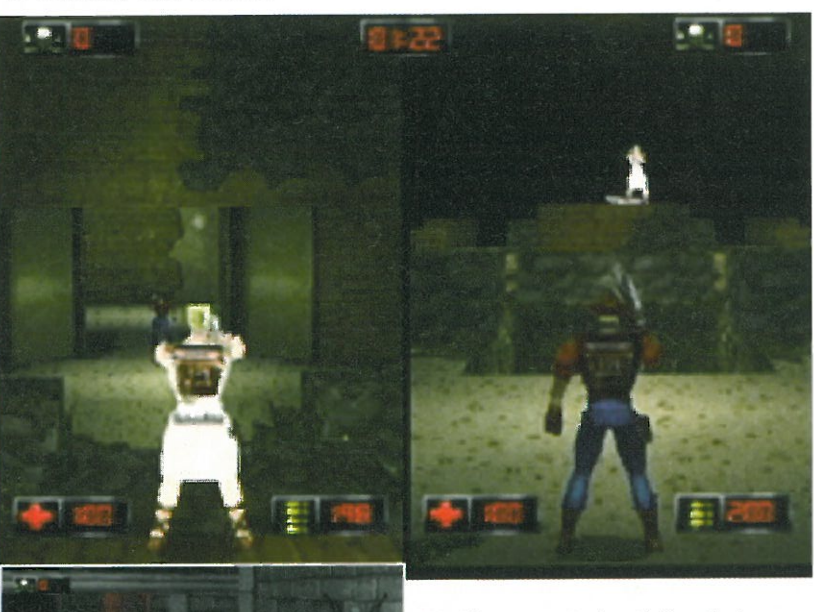
Jugadores: **1-2**
Editor: **GT Interactive**

Fabricante: **N-Space**
Distribuidor: **New Software Center**

Compatible con: **Tarjeta de memoria/ Pad analógico/Dual Shock**

Deathmatch o cómo machacar a un colega

● Como ya sucedía en la primera entrega, en *Time to Kill* se ha incluído el modo de juego Deathmatch. Con esta opción, podrás enfrentarte a un amigo mediante la partición de la pantalla tanto horizontal como verticalmente. En algunos momentos, puede llegar a ser divertido, pero lo cierto es que se mueve con demasiada lentitud y desorientarse es excesivamente sencillo. Una lástima.



▲ Podrás escoger entre la partición vertical, como en este caso, o la partición horizontal.

▲ La posibilidad de elegir la indumentaria también está contemplada en Time to Kill.



▲ ¡Ave César, los que van a matar te saludan!

Nadie, ni siquiera Brad Pitt, se ciñe los tejanos con tanto «sex appeal» como este chulo, maleducado y machista asesino de cerdos. Prepárate para nuevos insultos y gemidos

Para los amantes de la violencia en su estado más gratuito. Para los que disfrutan del insulto y del comentario más soez. Para los que observan con deleite las andanzas de las chicas de alterne. Y para los más depravados seguidores del exceso. Aquí llega la oportunidad de dar rienda suelta a sus instintos más escondidos

¿Y qué soporte puede permitir tales posibilidades? El videojuego. ¿Y quién puede ser el mejor guía para este particular descenso a los infiernos? El excesivo y desagradable *Duke Nukem*.

La sola pronunciación de estas dos palabras nos conduce, como mínimo, hacia tres elementos clave. Uno. El excesivo sentido del humor (que por momentos tiende a convertirse en mal gusto). Dos. La acción y la diversión más desenfadada. Y tres.La calidad de un producto bien diseñado y notablemente llevado a la práctica.

Duke Nukem empezó sus andanzas en las pantallas de los PC. Su concepto de juego seguía las directrices marcadas por *Doom*. Y aunque era un producto muy bien realizado y con bastante sentido del humor, nunca llegó a las cotas alcanzadas por el más inspirado juego subjetivo jamás creado (*Doom*, referencia obligada). Las fronteras del entretenimiento se abrieron y *Duke* decidió dar el salto a la 32 bits de Sony. Se convirtió en una excelente revisión del original que no desmerecía para nada el producto original, pero que no pasaba de ser otro *Doom* más, eso sí con bastantes dosis de misoginia y escatología. Aunque tenía algún que otro defectillo ofrecía una excelente jugabilidad y muchas horas de entretenimiento.

El paso infalible del tiempo

Pero los tiempos cambian, y con su infalible paso también los conceptos. Y lo que antes podía parecer un derroche de originalidad, ahora puede recibir el apodo de trasnochado en menos que canta un gallo. N-Space parece que se ha percatado del asunto, y si el primer *Duke Nukem* seguía las directrices de la violencia subjetiva creada por *Doom*, ahora la acción te sitúa detrás de nuestro héroe en una perspectiva en tercera persona inspirada en las aventuras de Lara Croft.

¿Quiere decir esto que *Time to Kill* es únicamente un clon de *Tomb Raider*? Para nada, esta segunda entrega del rubiales con vaqueros contiene las mismas,

¡TRUCOS!

Hot line

Aunque no se trata de un truco, sino de un pequeño consejo, haznos caso. Cuando te encuentres en la primera fase, en el presente, acércate



a los teléfonos públicos y pulsa X, después de dejar descansar el arma, Duke descolgará el auricular y podrás oír algo muy interesante...



Un viaje por el tiempo

● La mayor peculiaridad en el desarrollo de *Duke Nukem Time to Kill* es la posibilidad de visitar ciertos momentos de la historia de la humanidad. El presente, la Roma clásica, el medievo y el lejano Oeste. Una excelente idea, no demasiado original, pero sin duda acertada.



▲LUna malla antiflechas para no desentonar en la Edad Media, y de paso mostrar cachas.



▲Duke no es más rápido que su sombra, pero sin lugar a dudas es más contundente.



▲En el presente, los cerdopolis querrán llenarte de multas o de agujeros.



▲Esta debe ser la morada del César. Alíate con Brutus.



No sólo de vaqueros vive el hombre. Los bíceps también hacen al macho.

sino más, dosis de violencia y de humor gore pero incluye un mayor número de *puzzles* a resolver, lo que a la larga aumenta el interés del juego. Pero no te preocupes, si eres amante de la violencia, *Time to Kill* no te defraudará. Cierto es que se han incluido bastantes *puzzles* y que su aspecto puede recordar a la saga *Tomb Raider*, pero no nos engañemos, esta nueva aventura del duque es básicamente un *shoot 'em up* en tercera persona en la que la aniquilación masiva de porcinos es el mayor aliciente.

Un paseo por la historia

Esta nueva aventura de *Duke* te llevará a cruzar océanos en el tiempo hasta que llegas al final. Empezarás en una ciudad actual donde deberás conseguir unos cristales para conectar la máquina del tiempo. Ésta te llevará a la Roma antigua, al lejano Oeste y a la mítica edad media. En estas fases, tu máximo objetivo será aniquilar a montones y montones de cerdos sarnosos.

Es evidente que *Duke Nukem Time to Kill* es un título lleno de alicientes. La descarga de adrenalina, los toques de humor y los más que notables gráficos hacen de él un producto muy recomendable. Pero este CD tiene algunos puntos negros que restan enteros a su valoración global. A algunos detalles gráficos les sobra algo de píxels, la animación del protagonista no es demasiado fluida y la dificultad del juego es excesiva desde un principio, hecho que te hace perder mucho tiempo para dominar a nuestro héroe. De todas formas, se trata de un excelente producto que mantiene el humor y la violencia de la anterior entrega y que ofrece algunos alicientes más. PSP

PlayStation Power

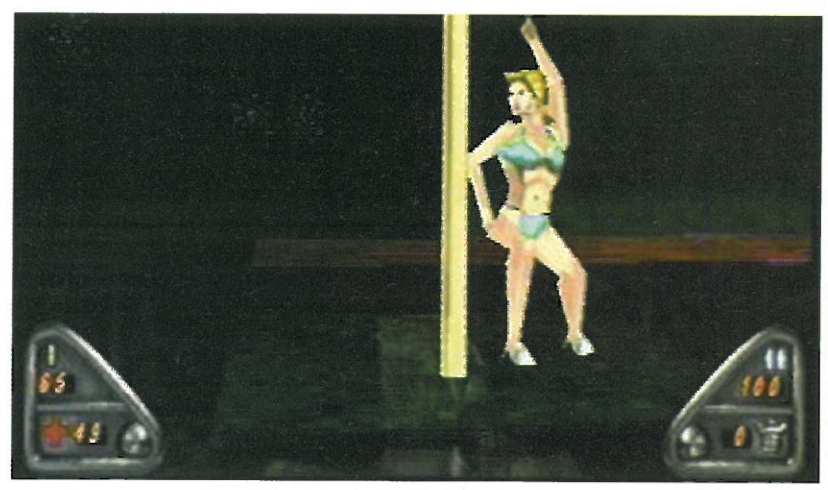
***Duke Nukem Time to Kill* es un juego muy pero que muy divertido. Su desarrollo es interesante y el mapeado extenso. Sólo algunas pequeñas deficiencias técnicas le impiden subir la nota.**

A FAVOR	EN CONTRA
⊕ Diversión y entretenimiento a raudales	⊖ La animación de nuestro héroe
⊕ Los toques de humor	⊖ Dificultad endiablada
⊕ El extenso mapeado	
⊕ Buena definición de los personajes	

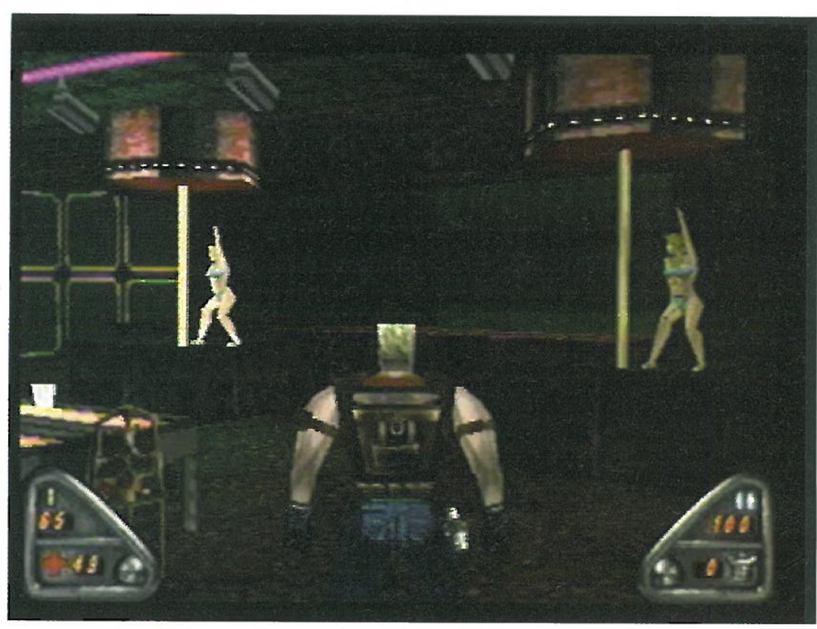
Puntuación 95%

Por humor que no falte

● Esta nueva entrega del duque sigue usando grandes dosis de humor en su desarrollo. Para muchos puede ser divertido, para otros vulgar y para casi todas demasiado grosero y barato. Pero qué se le va a hacer, es marca de la casa.



▲¡Qué! Tú ni caso y contempla el paisaje. Estáte por la faena, chaval.



▲ Uno de los apuntes humorísticos que aparecerá ante tus ojos en la primera fase.

G•Darius

Disponible: **Sí**
Precio: **6.990 pesetas**

Jugadores: **1-2**
Editor: **T•HQ**

Fabricante: **Taito**
Distribuidor: **Proein**

Compatible con:
Tarjeta de memoria/Dual Shock

Aquí viene el jefe

● Los jefes son, con mucho, lo mejor del juego. Son descomunales, y derrotarlos requiere una destreza considerable.



▲ Como puedes ver, el juego se encarga de avisarte cuándo se acerca un jefe. Menos mal, con el miedo que dan...

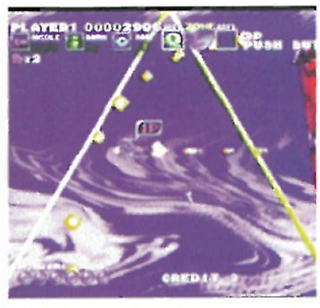


▲ Éste avanza implacablemente hacia ti. Tú dispara sin parar y reza.



▲ Esos círculos grandes significan que va a atacar. Disponte a esquivar.





Ve a la tuya

● Uno de los aspectos más logrados del juego es la oportunidad de tomar diferentes rutas a lo largo del juego y niveles. He aquí un ejemplo de lo que queremos decir.

Los *shoot 'em up* bidimensionales son un gusto adquirido. No todos disfrutan con la emoción de ir volando sin más mientras te lo cargas todo. Pero con *G•Darius* se ha hecho un gran esfuerzo por hacerlo menos lineal que el típico juego de tiros.

Si te gusta ver lo que se te viene encima desde todos los ángulos, aquí tienes G•Darius. Se trata de un título para los aficionados al arcade en 2-D...

El juego alardea de 15 considerables niveles con los nombres del alfabeto griego. Sólo juegas a cinco niveles para llegar al final. Éstos han sido dispuestos en ramales. Acaba el primer nivel y elegirás uno de los dos niveles de la segunda tanda, y así sucesivamente hasta llegar al último. Suma a esto la asombrosa cifra de ocho niveles de habilidad, desde súper fácil a manía, y obtienes un juego cuyo potencial de que vuelvas a jugar es enorme.

Durmiendo con el enemigo

Otra cosa que dice mucho en favor de *G•Darius* es su ingenioso sistema de armas. Cuentas con tres armas principales que aumentan en potencia a medida que recoges las vainas de poder pertinentes. Puedes disparar vainas de captura al enemigo para atraparlo y usarlo en tu favor. Algunas naves enemigas, por ejemplo, puedes usarlas como escudos, mientras que otras pueden volar a tu lado y actuar como una especie de segundo jugador. Puedes usar casi todos los enemigos, salvo los jefes.

Un juego prolongado, sin embargo, revela cierta superficialidad en cuanto a los desafíos que te encuentras. Al principio las oleadas uniformes de enemigos son lo que cabe esperar: formaciones en torbellino que pasan rápidamente mientras sueltan una cortina de fuego menor y tal. Pero cada vez que hay un ligero respiro en la acción —clara indicación de que entras en una nueva sección del juego—, tus esperanzas de un grupo diferente de atacantes o un encuentro interesante quedan disueltas por más de lo mismo.

El otro problema es que es de una dificultad abrumadora. Duro es una palabra que se queda corta para describirlo. Nos consideramos buenecillos pero *G•Darius* nos llevó de cabeza. Las últimas fases del juego se vuelven tan concurridas que a veces es difícil saber qué pasa. Es un competente juego de tiros retro con un par de momentos inspirados, pero su excesivo énfasis en una acción intensa le agua la fiesta a cualquiera menos a los obsesos más resistentes de los *shoot 'em up*. PSP



Análisis

El mejor pero... ¿suficiente?

Megaman X4

Disponible: **Noviembre**
Precio: **7.990 pesetas**

Jugador: **1**
Editor: **Virgin**

Fabricante: **Capcom**
Distribuidor: **Virgin**

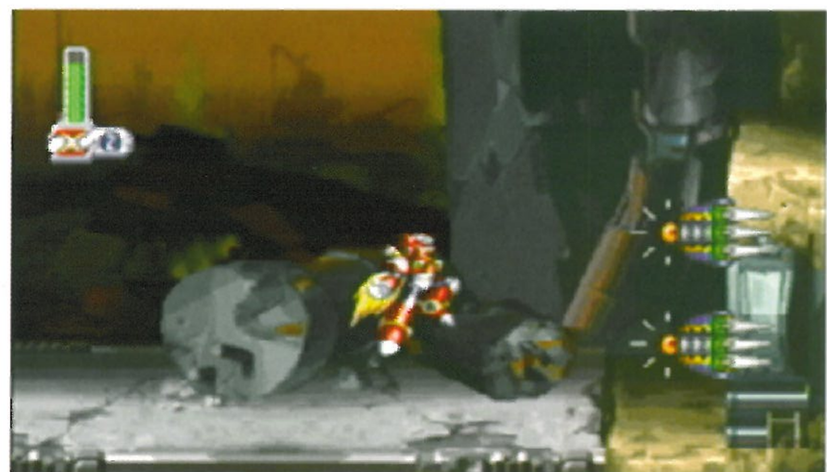
Compatible con:
Tarjeta de memoria

Tenemos héroe nuevo en la oficina...

● La aportación más importante de *Megaman X4* es la incursión de Zero, un nuevo robot de armadura roja. Su especialidad es el cuerpo a cuerpo, y su arma preferida la espada. Si eres un nostálgico empedernido, ver a Zero en acción te recordará al clásico Strider.



▲ Primer plano del nuevo héroe.



▲ Nuestro nuevo amigo en acción.

¿Problemillas?

● ¿Tienes problemas para escalar un muro? ¿Tu personaje no se adhiere a la roca o al metal? No te preocupes. *Megaman X4* tiene previsto este problema. Acércate al muro en cuestión y salta con el botón X mientras el Pad direccional apunta al cielo. Es sencillo pero no simple.



El mito de los 8 bits ha vuelto. ¿Han conseguido sus creadores una conversión digna para los 32 bits de PlayStation?



▲ Acorralado entre dos albóndigas mecánicas. Una situación realmente embarazosa.

El robotejo azul ha regresado. Sus creadores no se dan por vencidos y en esta, su segunda entrega para la gris de Sony, han decidido lavar la mala imagen que dejó su antecesor, la infumable y anticuada conversión del *X3* de Súper Nes.

Hay conceptos de juego que, aunque tengan un aspecto trasnochado, pueden suministrar al respetable, muchas horas de diversión. Esto le sucede al juego que nos ocupa. Pero ¿puedes conformarte con simples dosis de diversión? Y, en el caso de que se hayan incluido algunas mejoras, como sucede en *Megaman X4*, ¿son suficientes para justificar otra entrega? La respuesta no puede ser más que negativa.

Seguro que conoces, o has oído hablar, de este azulado personajillo. Sus andanzas por tierras metálicas divirtieron a toda una generación de consoleros. Esto sucedía, más o menos, en la época jurásica del entretenimiento vía Pad. Con una acción completamente lineal, montones de minúsculos enemigos y con algún que otro inmenso enemigo final, esta saga colmó con creces las expectativas de una generación poco familiarizada con las tres dimensiones, los polígonos y los juegos multidireccionales.

Con estos antecedentes aparece esta nueva entrega de un clásico. *Megaman* sigue siendo un juego divertido y esta versión está relativamente bien realizada en su apartado técnico, pero no es menos cierto que su simplicidad juega demasiado en su contra. Sus creadores han incluido alguna novedad. La más destacada es la opción de jugar con dos personajes diferentes: el pistolero Megaman y el espadachín Zero. Cada uno de ellos vivirá situaciones diferentes, consiguiendo de esta manera que la acción se multiplique por dos. También hemos detectado una mejoría en el campo gráfico, aunque sus dibujos siguen siendo excesivamente sencillos para una máquina de 32 bits. ¿El argumento? El de siempre: ir superando distintas fases para enfrentarte, al final de cada una, con un poderosísimo enemigo final. La acción transcurre, casi siempre, en *scroll* lateral. Divertido, sin duda, pero simple, también. PSP



Estás ante un juego que ofrece lo de siempre, entretenimiento y diversión, pero que no aporta nada nuevo y es extremadamente sencillo en casi todos sus apartados. No es demasiado apto para consoleros exigentes.

A FAVOR	EN CONTRA
Poder jugar con dos personajes diferentes	Excesivamente sencillo en su desarrollo
La música sigue siendo de lo mejor de la saga	Excesivamente sencillo en el apartado gráfico
Es muy entretenido	Bastante anticuado
Adictivo a más no poder	

Puntuación 72%

Cartas

¡Colabora con PlayStation Power... y demuestra tu MAESTRÍA!

Forum Play

Gracias. Gracias. Gracias. Millones de GRACIAS porque son millones las cartas que estamos recibiendo. Habéis demostrado ser los mejores y por si hay todavía alguien por ahí perdido que no sabe de qué va esta sección, ***Forum Play*** es un espacio que tiene cabida para casi todo: trucos, cartas, dudas, sugerencias, secretos, intercambios, preguntas y respuestas... Eso sí, necesitamos de tu colaboración. Tú eres el verdadero protagonista y sin ti, esta sección no puede ser posible. Sí, tú, el que está ahí, deseando que el mundo conozca que **¡ERES EL MAESTRO DE LA PLAY!**
Deja de quejarte porque no puedes decir lo que piensas, toma papel y boli y escribe a: PlayStation Power, Forum Play, Paseo. San Gervasio, 16-20, 08022 Barcelona o envíanos un e-mail a playpower@mcediciones.es explicándonos lo que se te ocurra. Recuerda, como dicen los fans de los *beat 'em up* «a veces es mejor dar que recibir».



Sobre la Play

Hola,

En esta carta me gustaría hablar sobre varios temas diferentes que en este momento se comentan bastante.

En primer lugar, el éxito de la PSX en el mercado. ¿Cómo puede la PlayStation venderse tanto teniendo una competidora com la N64, con sus 64 bits, etc.? Pues, en mi opinión, el motivo principal (además de los continuos retrasos de la consola de Nintendo cuando aún no estaba a la venta) se encuentra en el formato del software: los cartuchos. El cartucho no tiene el inconveniente de los tiempos de carga, pero tiene mucha menos capacidad, en cuanto a memoria, que un CD, y también es mucho más caro de producir. Por este motivo, un juego que en N64 pueda costarte unas 14.000 pesetas, en PSX puede adquirirse por unas 8.000 ó 9.000 cucas. Creo que si Nintendo hubiese modificado ese detalle podría haber dado más guerra a la PlayStation. En segundo lugar, estoy totalmente de acuerdo con Alejandro Romero Rubio en el tema de las tarjetas de memoria. Por último, la Dreamcast. Hay que reconocer que esta nueva consola de Sega parece una auténtica bomba, y lo más probable es que Sony acelere el desarrollo de su PSX 2 ante esta situación. Sin embargo, no creo que la PlayStation sufra demasiado el lanzamiento de este nuevo sistema (me refiero a CD). ¿Por qué? Poque hay varios millones de personas que poseen una consola de Sony. Muchos de éstos preferirán seguir comprando títulos para el sistema que ya poseen antes que adquirir uno nuevo y, para asegurarse de que esto sea así, Sony se verá obligada a crear muchos juegos de calidad para PSX. Está claro que esto es bueno para los usuarios. Por otro lado, creo que las ventas de esta nueva consola van a ser, al menos en Europa y América, bastante inferiores a las predicciones de Sega por dos motivos: es imposible que el precio de esta consola sea inferior a 50.000 pesetas como dicen y, la reputación de Sega está seriamente dañada por asuntos como el MegaCD o el Md32x. Creo que no hay duda de que a la PSX aún le queda vida por delante.

Sin más que decir, me despido por el momento y os felicito por crear esta excelente revista.

Luis Arnesto López (Cantabria)



El trukero

Hola,

Soy P.Kas y quiero deciros que estoy formando un club de trukos. Me explico. Tú me mandas un e-mail (override@mundivia.es) o una carta (Dr. Fleming 30, casa 4. 41700 Dos Hermanas, Sevilla) pidiéndome un truko. Cuando yo lo recibo, y a través de mis fuentes (que no voy a desvelar), te envío ese truko de vuelta. Puedo asegurar que este sistema es mejor que



otros, que sólo tienen trukos de algunos juegos. Lo que hacemos es reunir todos esos trukos para tener una base completa. Pero no sólo escribo este mensaje para pediros que uséis mi sistema, sino para anunciaros mi necesidad de colaboradores de Internet para este club. Quiero gente que pueda encargarse de enviar parte de los trukos, personas que me ayuden a diseñar una página de Internet... y que sepan hacer lo que sea que pueda ser útil. Para empezar, y desde hoy, proclamo el consurso de diseño de logotipos. Necesito un logotipo para el club y he pensado en esto del consurso. Tiene que ir en formato .gif o .jpeg. ¡A qué esperáis, enviad vuestras peticiones y logotipos ya!

Gonzalo (Sevilla)

Bubsy 3D

Hola,

Hace dos meses que tengo la Play y me gustaría que me resolviérais dos cosas. ¿Me podríais decir los *passwords* de *Bubsy 3D*? ¿Me recomendáis el juego *Pet in TV*? ¿Cuándo saldrá? Un saludo para todos los lectores. Gracias.

Sandra Vegas (Barcelona)

El mundo perdido

Hola amigos os mando unos *passwords* de *El mundo perdido.*

Cazador

Cuadrado, X, Círculo, Triángulo, X, Círculo,

Cuadrado, Triángulo, Cuadrado, X, Círculo, X.
Velociraptor
Cuadrado, X, Círculo, Triángulo, X, Círculo, Cuadrado, Triángulo, X, Cuadrado, Círculo, X.
Tiranosaurius
Triángulo, Cuadrado, Círculo, Cuadrado, X, Triángulo, Triángulo, Círculo, Cuadrado, Triángulo, Triángulo, X.
Presa humana
Triángulo, X, Triángulo, X, Círculo, X, Cuadrado, Triángulo, Triángulo, Cuadrado, X, Círculo, X.

Francisco Lillo manzanaro (Alicante)



Gran Turismo

Hola *PlayStation Power*,

Os quería preguntar algunas cosillas. ¿En qué orden os compraríais estos juegos: *Alundra*, *Tombi* o *Heart of Darkness*? ¿Hay algún truco para tener más dinero en *Gran Turismo*? ¿Y para *Alundra*? Estoy pensando en comprarme algún *beat 'em up* y dudo entre *X-Man vs Street Fighter* o *Street Fighter Collection*. ¿Cuál me compro? Me gustan mucho los *beat 'em up* en 2-D. Estoy plenamente de acuerdo con lo que sugirió Luis Blanco (*PSP* 16). He pensado que podías hacer unas tapa-archivador para que las revistas se conserven mejor. Gracias por adelantado y publicad el dibujo.

Christian Calvo (Lleida)



Resident Evil 2

Hola amigos lectores,

Quería aconsejaros sobre un juego genial, *Resident Evil 2*. Es lo más de lo más. No sólo por sus increíbles detalles gráficos y sus dos personajes, un montón de armas, opción de jugar (durante el transcurso de la partida), con otros personajes, sino porque es el juego más terrorífico y alucinante que he visto y eso que no he visto pocos juegos de la Play. Os recomiendo que lo compréis, ya que sois muchos los que pedís consejo sobre un buen juego en este apartado de *Forum Play*. En la gama Platinum os recomiendo *Porsche Challenge*, *Crash Bandicoot* o *Destruction Derby 2*, dependiendo de si os gustan los juegos de coches o los de plataformas. Con respecto al apartado de dibujos que os sugirió Luis Blanco (Madrid), pienso que lo debéis poner en este apartado, sustituyendo los diagramas de los juegos que ponéis por dibujos que los consoleros os mandaremos.

Alberto Varas Pérez (Villamuriel de Cerrato, Palencia)

Tomb Raider 2

Hola,

Para ser sincero estoy atascado en el nivel 40 FATHOMS de *Tomb Raider 2* y no puedo pasar la parte del agua, que viene después de las cuatro llamaradas de fuego. Por favor si alguien tiene la respuesta que me escriba a fliaaranda@arnet.com.ar.chau Adios.

Federico Aranda (Argentina)

Piratería

Hola,

Tengo 16 años y soy lector de *PlayStation Power* desde el número 1 y también tengo una PlayStation. El motivo por el que les escribo es porque aquí, en Argentina, se está realizando una piratería infernal en lo que a software para PlayStation se refiere. Es imposible encontrar una tienda de videojuegos con juegos originales. El precio al que se venden los juegos piratas es muy atractivo. Se pueden encontrar desde 4 pesos (4 dólares) hasta 10 pesos. También les quería comentar que todas las PlayStation que se venden aquí, ya traen el famoso chip multisistema. Yo no sé qué hacer para evitar tanta piratería. Aquí cualquiera que tiene un PC se compra la grabadora de CD (500 pesos) y se pone a grabar CD a lo loco y al año se hace millonario. Por favor hagan algo, hablen con Sony de Argentina. Hagan algo para frenar esta piratería que está creciendo y que no se encuentra limitada sólo a la Play. Estoy preocupado porque veo que las compañías de videojuegos están gastando millones de dólares para realizar y promocionar sus juegos, y si aquí todos los títulos son piratas, las grandes compañías de videojuegos no obtienen ninguna ganancia. Por favor resuelvan esto porque cuando llegue la PlayStation 2 quiero tener todo original y sin ningún chip multisistema.

Luis (Buenos Aires, Argentina)





Escribe a:

PlayStation Power, Forum Play,
Paseo San Gervasio, 16-20,
08022 Barcelona.
e-mail:
playpower@mcediciones.es

¡Suscríb

PlayStation Power

Deseo suscribirme a **PlayStation Power** por un año (12 números) al precio especial de 5.100 ptas. (15% de descuento sobre el precio de portada) y participar en la promoción vigente. (Europa: 6.995 ptas. Resto del mundo: 10.150 ptas.)

Nombre y apellidos: ....
....
Calle: ....
Población: ....
Provincia: .... C.P.: ....
Teléfono ....

Forma de pago

☐ Adjunto talón nominativo a MC Ediciones S.A.

☐ Tarjeta de crédito

☐ VISA (16 dígitos) ☐ American Express (15 dígitos)

N.º ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Nombre del titular: ....
Caducidad: ....
Firma:

Domiciliación bancaria (excepto extranjero)

Domicilio de la sucursal. Banco/caja de ahorros:
Calle: ....
N.º: .... Población: ....
C.P.: .... Provincia: ....
N.º ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

(Clave del banco) (Clave y número de control de la sucursal) (N.º de cuenta o libreta)

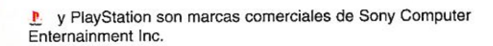
Nombre del titular ....
de la cuenta o libreta: ....

Ruego a Uds. se sirvan tomar nota de que, hasta nuevo aviso, deberán adeudar en mi cuenta o libreta con esta entidad los efectos que le sean presentados para su cobro a **MC Ediciones S.A.**

Firma del titular

............., a .... de .... de 199 ...
(Población) (Fecha) (Mes)

Recorte por aquí





Remite el boletín adjunto por carta o fax a:

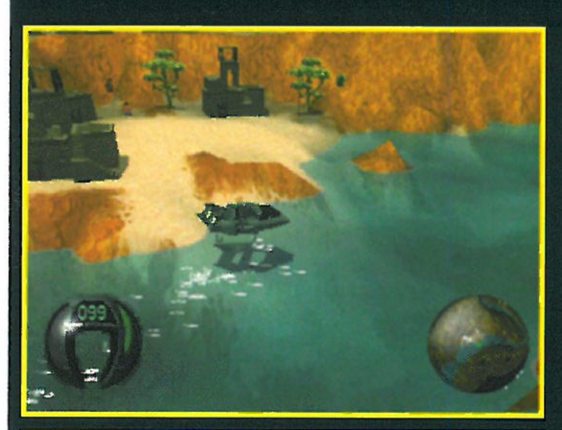
MC Ediciones S.A.
Pso. San Gervasio, 16-20
08022 BARCELONA
Tel: 93 254 12 58
Fax: 93 254 12 59



GROLIER INTERACTIVE

ete! PlayStation Power

a *PlayStation Power* y participa en el sorteo de 10 JUEGOS V2000 de Grolier Interactive








Consigue uno de estos 10 juegos y ayuda a detener ese horrible virus rojo que amenaza con extenderse por el mundo. Rescata ciudadanos, protege pueblos enteros, conviértete en un estratega con la ayuda de los radares y completa los objetivos propuestos en cada nivel. El *Virus* de los años 80 estalla de nuevo en los 90. ¡DETENLO!







A-Z Clasifica

La guía que te informa de los últimos estrenos de PlayStation

¿Has visto una ganga, pero no sabes su puntuación? ¿Quieres adquirir otro juego para tus estanterías? ¿Buscas sólo algo bueno para leer? Has venido al sitio adecuado. Nuevas entradas, los mejores juegos, los peores, la gama Platinum... Todos los títulos están aquí, puntuados y actualizados cada mes para ti. Bienvenido a la lista que además te informa de cuáles son los Súper ventas de este mes. ¡Descúbrela!

Cómo puntuamos:

0% – 20%	«Porca miseria»
21% – 50%	Piénsatelo dos veces
51% – 70%	Por encima de la media
71% – 80%	Un buen esfuerzo
81% – 90%	¡Cómpralo!
91% – 100%	¡Genial!

A

Actua Golf
Sony • 6.990 ptas. • Golf
Las opciones de juego brillantes, las vistas soberbias y los comentarios espléndidos del as del golf Peter Allis te harán ganar de calle. Sin duda, es el mejor juego de golf que puedes comprar, sin olvidarnos, claro está, de su secuela.
Puntuación 80%

Actua Soccer
Sony • 3.990 ptas. • Fútbol
Un buen juego de fútbol y uno de los favoritos en la editorial. Muestra ya algunos síntomas de envejecimiento y ha sido superado por la aparición de *ISS Pro* pero es una buena ganga de la serie Platinum.
Puntuación 70%

Actua Soccer 2
Arcadia • 7.990 pesetas • Fútbol
¡Sí! ¡Sí! ¡Y sí otra vez! Uno de los mejores simuladores de todos los tiempos, con equipos reales. El título que todos los fans del deporte rey estaban esperando. Pon en práctica las teorías que explicas en el bar.
Puntuación 90%

adidas Power Soccer
Sony • 3.990 ptas. • Fútbol
Menos flexible que el sofisticado *Actua*, este juego añade movimientos especiales a un cóctel futbolístico que no es más que una mezcla de acción y realismo que no conseguirá llamar tu atención. Anticuado.
Puntuación 60%

adidas Power Soccer 2
Centro Mail • 7.990 ptas.• Fútbol
Mejor que el primero de la saga, pero esos movimientos especiales sin sentido siguen arruinando lo que es un simulador correcto. En el arcade puede funcionar, pero no es tan entretenido como *ISS y Actua 2.*
Puntuación 50%

Agent Armstrong
Virgin • 7.990 ptas. • *Shoot 'em up*
Un *shoot 'em up* de enfoque lateral que de vez en cuando ofrece detalles en 3-D para mayor gozo de tus ojos. Muy colorido y divertido, proporciona una diversión aceptable en todos sus niveles.
Puntuación 70%

Air Combat



Sony • 3.990 ptas. • Simulador de vuelo
Otro simulador aéreo de tipo arcade. Gráficos no muy conseguidos y unas reglas de juego repetitivas. Con este producto, la todopoderosa Namco ha lanzado una ganga al precio de la serie Platinum.
Puntuación 50%

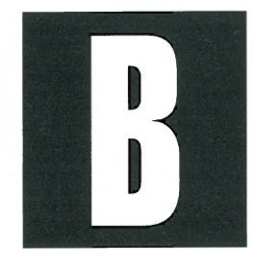
Alien Trilogy
New Software Center • 3.990 ptas.• Clon de *Doom*
Es una pena, pero esto no es *Doom*. Hay muchas variedades de *aliens*, aunque parecen más bien hombrecillos enfundados en trajes de goma. Un clon competente pero algo repetitivo.
Puntuación 70%

Alone in the Dark
Erbe • 8.990 ptas. • Aventuras
Tu personaje en 3-D explora unos fondos estáticos diseñados en 2-D. Ya sabes, como en otras ocasiones, se trata de luchar y encontrar cosas. Animación lenta. *Resident Evil* copió la fórmula y ha salido bastante mejor.
Puntuación 60%

Alundra
Sony • 7.990 ptas. • Acción de rol
Ya está aquí la nueva gran aventura para PlayStation. Su nombre es Alundra y llega de la mano de la todopoderosa Psygnosis. Está dispuesto a arrebatar el primer lugar que ocupa, por el momento, el maravilloso *Final Fantasy VII.*
Puntuación 91%

Andretti Racing
Electronic Arts • 7.990 ptas. • Carreras
Sus trazados hacen que seguir la carretera sea un poco más difícil de lo deseable. Sin embargo, la pulida pantalla del modo dos jugadores funciona a las mil maravillas, y hay un montón de pistas.
Puntuación 60%

Auto Destruct
Electronic Arts • 7.990 ptas. • Carreras
Tienes un coche rápido. ¡Genial! Lleva armas. ¡Mejor todavía! Pero estas dos premisas tan prometedoras se quedan en una imitación del tercer episodio de *Die Hard Trilogy* y en un juego bastante irregular.
Puntuación 50%



Battle Arena Toshinden 2



Sony • 7.490 ptas. • *Beat 'em up* en 3-D
Pocas mejoras. Los gráficos están actualizados y los nuevos personajes, con sus nuevas armas y movimientos, son muy *guays*, pero, a pesar de las mejoras, no se acerca ni por asomo al listón que supone *Tekken 2.*
Puntuación 70%

Battle Arena Toshinden 3
Sony • 7.990 ptas. • *Beat 'em up*
Más diversión *Toshinden*. El tercero de la serie y todavía no se puede comparar con ninguno de los de *Tekken*. En vez de reprimir la locura de acción total de los anteriores juegos, han vuelto a hacer exactamente lo mismo.
Puntuación 70%

Breath Of Fire III
Infogrames • 7.990 ptas.• Juego de rol
Un ágil, fluido y convincente juego de rol en el que tú actúas como dragón, huérfano, ladrón y héroe dentro de un isométrico mundo en 3-D, en el que puedes girar en todas las direcciones para deleitarte la vista. Una magnífica historia, aunque con demasiado «deambular» a veces.
Puntuación 84%

Blast Chamber
Centro Mail • 9.990 ptas. • Rompecabezas
Una extraña mezcla de rompecabezas y acción. Controlas a un pequeño hombre con una bomba pegada a su cuerpo. Este personaje se enfrenta a otros muchos además da alguna que otra frustración.
Puntuación 60%

Blasto
Sony • 6.990 ptas. • *Shoot 'em up*
Blasto es un juego que tenía muchos números para convertirse en una propuesta inteligente y súper original, pero parece que sus creadores se han quedado en la mera anécdota. De todos modos, es divertido y entretenido (al menos) durante algún tiempo.
Puntuación 71%

Blast Radius
Sony • 7.990 ptas. • *Shoot 'em up*
La corrección ha de dejar paso al riesgo para conseguir que un juego tenga más que lo ya conocido. *Blast Radius* es un juego cuya correcta realización y desarrollo le asignan el papel de «esto ya lo he visto antes».
Puntuación 67%

Blazing Dragons
Erbe • 8.990 ptas. • Aventuras
El segundo juego de apuntar y señalar para PlayStation presenta algunos enigmas un tanto oscuros, diálogos desangelados y un humor de gusto dudoso que hará que llores de risa.
Puntuación 70%

Bloody Roar
Virgin • 7.990 ptas. • *Beat 'em up*
Sí, otro *beat 'em up* en 3-D, pero con una diferencia. Cada uno de los ocho personajes puede transformarse en un *alter ego* animal si llena su barras de ira, lo que les permite no sólo parecer distintos, sino también realizar diferentes series de movimientos. Buen aspecto, muy fácil de jugar y muy divertido. Su único punto débil es su sencillez, si lo comparas con los productos de Namco.
Puntuación 80%

Bomberman World
Sony • 6.990 ptas.• Plataformas
Una conversión más de un viejo clásico que te coloca en la azarosa situación de tener que abrirte camino a disparos a través de 10 niveles completamente atestados. No es muy divertido jugar solo, pero el modo multi-jugador resulta soberbio.
Puntuación 75%

Brahma Force
Virgin • 8.990 ptas. • *Shoot 'em up*

Batman & Robin 72%

New Software Center • 8.990 ptas. • Acción

Una mezcla de estilos de juego que casi funciona. Los impresionantes gráficos le otorgan una atmósfera oscura e inquietante, pero la jugabilidad basada en *puzzles* pronto genera frustración en el consolero. Una pena.



Azure Dreams 62%

Konami • 8.490 ptas. • Juego de rol

No es *Final Fantasy VII*, pero es sin duda una idea novedosa. El plan es llegar a lo alto de una peligrosa torre, cosa que se complica por el hecho de que dicha torre es diferente cada vez que entras. A los fans más pacientes del rol les encantará.

dos

PlayStation Power Súper ventas

¿Estás interesado en algún tipo de juego en particular? Bueno, pues aquí tienes una guía clara de nuestros súper ventas de este mes, divididos por géneros, por gentileza de Centro Mail.
Son los juegos que nos han entretenido y por eso te recomendamos que te hagas con ellos. Compáralos unos con otros y para más información, lee los exámenes en nuestra revista o los minianálisis de la Powerlista.



CARRERAS
1 Colin McRae Rally
2 Tommi Makinen
3 Gran Turismo
4 V-Rally Platinum
5 Toca Touring Car Platinum

BEAT 'EM UP
1 Tekken 3
2 Mortal Kombat 4
3 Resident Evil 2
4 El 5º Elemento
5 Dead or Alive

PLATAFORMAS
1 Tombi!
2 Klonoa
3 Megaman 8
4 Crash Bandicoot 2
5 Pitfall 3D

AVENTURA GRÁFICA/ROL
1 Azure Dreams
2 Alundra
3 Heart of Darkness
4 Final Fantasy VII
5 Tomb Raider 2

ESTRATEGIA
1 Sentinel Returns
2 Xenocracy
3 C&C: Red Alert
4 Risk
5 Warcraft II

DEPORTIVOS
1 NHL Hockey 99
2 Madden NFL 99
3 Copa del Mundo Francia '98
4 Kick Off World
5 Everybody's Golf

ROMPECABEZAS
1 Bomberman World
2 Fluid
3 Super Pang Collection
4 Tetris Plus
5 Kula World



SHOOT 'EM UP
1 Point Blank + pistola
2 Forsaken
3 Poy Poy
4 Time Crisis
5 Duke Nukem

LOS 5 MÁS VENDIDOS
1 Tekken 3
2 Azure Dreams
3 Colin McRae Rally
4 Tombi!
5 Sentinel Returns

Es una excelente y valiente creación de Genki. Este CD goza de una increíble ambientación y de unos estupendos gráficos. Pero algunos puntos ensombrecen el resultado final.
Puntuación 85%

Broken Sword
Sony • 6.490 ptas. •
Aventuras
Una aventura interactiva bastante sobrevalorada. Sí, está bien y es el mejor juego de aventuras para PlayStation, pero es aburrido. Tiene una jugabilidad adictiva, aunque no puedes esperar emociones intensas.
Puntuación 70%

Broken Sword 2



Sony • 7.990 ptas. • Aventuras
Una aventura de apuntar y señalar que cumple totalmente con su cometido. Si te van las aventuras de este tipo, perfecto. Si te disgusta la lentitud metódica típica de los rompecabezas y las historias con argumento búscate mejor otro título.
Puntuación 70%

Bust-A-Move 2
New Software Center •
3.990 ptas. • Rompecabezas
Uno de los mejores puzzles que se han creado. Bajo su floja apariencia de 16 bits se esconde un rompecabezas de gran adictividad y velocidad, que rivaliza incluso con Tetris.
Lo mejor es el Modo dos jugadores.
Puntuación 90%

C

Castlevania
Konami • 9.490 ptas. •
Aventuras
Un juego de aventuras brillante que sigue la clásica tradición de los *Castlevania* para 16 bits. Y ahí empiezan sus problemas. A pesar de su grandiosidad y su complejidad digna de un juego de rol sigue teniendo el aspecto de un viejo juego de SNES.
Puntuación 80%

Carnage Heart
Sony • 6.490 ptas. •
Estrategia
No es el juego de batallas de mechas que todos esperábamos, pero sí un entretenimiento estratégico con posibilidades. Diseña y construye robots y envíalos a hacer el trabajo sucio.
Puntuación 80%

City of the Lost Children
Sony • 7.990 ptas. •
Aventuras en 3-D
Aparte de unos buenos gráficos y una trama intrigante no es mucho más que un refrito del viejo *Alone in the Dark*. Los controles lentos lo entorpecen un poco. A pesar de todo, constituye un esfuerzo destacable.
Puntuación 70%

Circuit Breakers
Proein • 8.990 ptas. •
Carreras
Este juego es casi insuperable. Únicamente cabe destacar que el modo un jugador, comparado con la fantástica opción multijugador, no está a la altura de las circunstancias. Cuando se trata de videojuegos no importa tanto lo bonitos que son, como el tiempo que puedes jugar con ellos.
Puntuación 88%

Clock Tower



New Software Center • 7.990 ptas.
Aventuras en 3-D
Es como si tomásemos *Resident Evil* y lo transformáramos en un sucedáneo más flojo Se trata de escapar del loco hombre-tijera, mientras investigas algunos asesinatos. Una trama poco atemorizante de asesinatos.
Puntuación 60%

Colony Wars
Sony • 7.490 ptas. •
Shoot 'em up
Juego de combate espacial de aspecto estupendo pero de acción ya conocida. Se trata de volar por el espacio buscando y destruyendo naves de una belleza gráfica magnífica, con unas armas poderosas en grado sumo.
Puntuación 80%

Contra: Legacy of War



Centro Mail • 6.490 ptas. •
Shoot 'em up
Acción rápida y frenética, cantidades industriales de reforzadores y armas, ráfagas de balas surgiendo de todas partes y monstruos rapidísimos que conseguirán atraparte antes de que puedas decir ¡que me pilla!
Puntuación 70%

Cool Boarders





Sony • 6.490 ptas. •
Carreras
Un juego de carreras en el que, en realidad, no tienes que correr contra nadie. Es un poco raro y frustrante, pero la opción para aprender a realizar trucos hace que el juego mejore mucho y anima las cosas considerablemente. No está mal.
Puntuación 60%

Cool Boarders 2
Sony • 7.990 ptas. •
Carreras
El mejor juego de snowboard disponible. No deben perdérselo ni los fans de este deporte de vértigo ni los amantes de los juegos de carreras. Aquí se corrigen todos los defectos del primer CB. Tienes otros «surfistas» con los que competir, un excelente modo dos jugadores y un montón de nuevas pistas y piruetas.
Puntuación 90%

Copa del mundo: Francia '98



EA • 7.990 ptas.•
Simulador de fútbol
El primer FIFA PlayStation de EA realmente jugable que combina imágenes de video de los jugadores reales con un estadio lleno de sus homólogos renderizados, para crear una atmósfera deslumbrante. Jugabilidad genial, controles muy eficientes e inteligentes ángulos de cámara se unen para crear una experiencia futbolística de lo más fluida y envolvente. Buen trabajo.

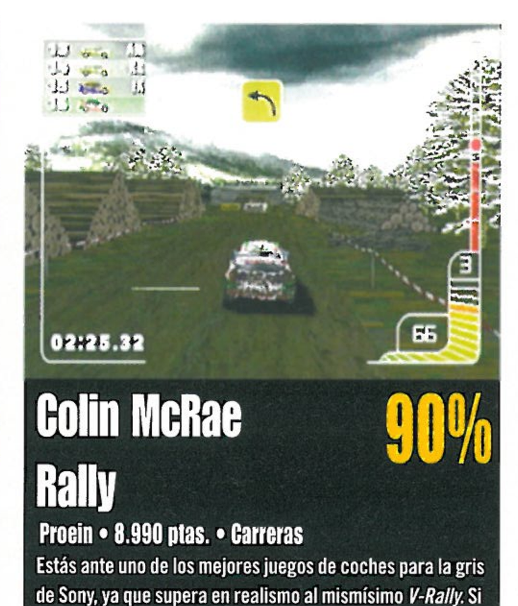
Crash Bandicoot
Sony • 3.990 ptas. •
Plataformas en 3-D
Estupendo juego de plataformas en 3-D. Vale, quizá no sea muy 3-D, pero sí más que cualquier otro. Es grande, colorista y nunca te cansas de jugar. Sin duda, el mejor juego de plataformas para PlayStation.
Puntuación 90%

Crime Killer
Proein • 8.990 ptas.•
Shoot 'em up
Un juego de disparos muy logrado, con un montonazo de armas y artilugios de alta tecnología. Tu coche/moto es el no va a más, con un modo de persecución turbo, radar incorporado e incluso una conexión de comunicación. Violento y fluido.
Puntuación76%

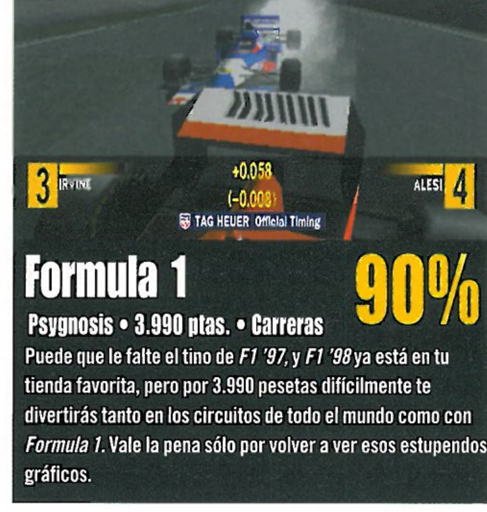


PlayStation Power ¡Genial!

C&C Retaliation 92%
Virgin • 7.990 ptas. • Estrategia
No es la secuela de *Red Alert*, sino una actualización. Sí, las actualizaciones suelen ser innecesarias, pero ésta no. Terriblemente difícil y adictiva a partes iguales, la última aportación a la familia Conquer hará que pronto estés malgastando días de tu vida. ¿Qué tiene la guerra de bueno? ¡Esto!



Colin McRae Rally 90%
Proein • 8.990 ptas. • Carreras
Estás ante uno de los mejores juegos de coches para la gris de Sony, ya que supera en realismo al mismísimo *V-Rally*. Si eres amante de los retos, aquí tienes uno nuevo.



Formula 1 90%
Psygnosis • 3.990 ptas. • Carreras
Puede que le falte el tino de *F1 '97*, y *F1 '98* ya está en tu tienda favorita, pero por 3.990 pesetas difícilmente te divertirás tanto en los circuitos de todo el mundo como con *Formula 1*. Vale la pena sólo por volver a ver esos estupendos gráficos.

A-Z Clasificados

Cómo puntuamos:

0% – 20%	«Porca miseria»
21% – 50%	Piénsatelo dos veces
51% – 70%	Por encima de la media
71% – 80%	Un buen esfuerzo
81% – 90%	¡Cómpralo!
91% – 100%	¡Genial!

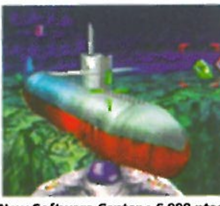


Fluid 80%

Sony • 6.990 ptas. • Musica interactiva

La concepción del juego en Fluid es tan original e innovadora que descolocará incluso al más pintado. Su concepto aparece como contrapunto a la violencia y la rapidez de estos tiempos. Agradable y relajante.

Critical Depth



New Software Center • 6.990 ptas.
Shoot 'em up
Un *shoot 'em up* en 3-D «interesante» por el hecho de estar bajo el agua, aunque no tengas que elegir un submarino particularmente fabuloso. Se trata de un alocado marasmo de guerra entre submarinos que utilizan todo el armamento que pueden recoger.
Puntuación 50%

C&C: Red Alert
Virgin • 7.990 ptas. •
Acción/estrategia
Ex monstruo del PC, en la PlayStation todo este tinglado de soldados/estrategas parece un poco monótono. Pero no desestimes su jugabilidad; éste es uno de los juegos más absorbentes que existen.
Puntuación 80%



Dark Stalkers
Iguana Games • 4.990 ptas. •
Beat 'em up
Un juego de lucha que está bien, pero es una conversión un poco decepcionante –han suprimido algunos cuadros de animación–. Su jugabilidad es buena, pero un poco fuerte para los que tengáis un gusto sutil.
Puntuación 60%

Dead Or Alive
Sony • 7.990 ptas.• *Beat 'em up*
El mejor juego de lucha «no-Tekken» Gráficos en 3-D súper fluidos combinados con un detalle de textura muy definido, un combate rápido y unos combos multi-golpe espectaculares- Una compra obli-gada para cualquier experto «beat 'em upero».
Puntuación 86%



Forsaken 92%

New Software Center • 7.990 ptas. • Shoot 'em up

Esta nueva creación de Probe se ha convertido en el pistoletazo de salida de las nuevas generaciones de *shoot 'em up*. Este título ha nacido con la vocación de unir tres conceptos en uno: el *shoot 'em up* subjetivo, algún que otro toque de simulación y pequeños destellos de *puzzle*.

DeadBall Zone
New Software Center •
7.990 ptas.• Deportes
Es básicamente una actualización del clásico Amiga *Brutal Deluxe*. Menos en nombre y apariencia, se parece en todo. Esta nueva versión en 3-D tiene trazas bastante violentas y un armamento con bastante mala idea. Por desgracia, se viene un poco abajo a causa de una ejecución demasiado simplista y una ocasional dificultad de ver la bola.
Puntuación 60%

Deathtrap Dungeon
Proein • 8.990 ptas. •
Plataformas
No hay duda de que *Deathtrap Dungeon* es un juego que tiene un aspecto estupendo. Tras un largo proceso de desarrollo, su argumento se basa finalmente en esos libros de aventuras medievales fantásticas con las que siempre has soñado. Sin embargo, cuando llevas un rato jugando eso de «estupendo» queda un poco en entredicho.
Puntuación 80%

Descent 2
Centro Mail • 8.490 ptas. •
Entorno 3-D
¿Qué pasó? Las supuestas mejoras sobre *Descent* (incluyendo toda clase de características nuevas) son confusas y tienen un enfoque turbio y distorsionado. Creo que es hora de buscar una nueva máquina de 3-D.
Puntuación 60%

Destruction Derby



Sony • 3.990 ptas. • Carreras
Compite en pistas diminutas y aburridas, chocando continuamente mientras intentas sacar a tus rivales de la carrera. Una buena idea que no acaba de funcionar. No consigue ser un buen juego de carreras y le falta acción.
Puntuación 60%

Destruction Derby 2
Iguana Games • 3.990 ptas. •
Carreras
Una mejora del 100%, *DD2* acaba con casi todos los errores de su antecesor. Su enorme variedad de pistas lo sitúa al nivel de *Ridge Revolution*, compitiendo en adictividad y desafíos de velocidad.
Puntuación 90%

Die Hard Trilogy



Electronic Arts • 3.990 ptas. •
Blaster/conducción
Tres juegos de unas 8.000 cucas en uno. Un juego de disparos de alto nivel al estilo de *Virtua Cop*, de persecución y choques sobre ruedas, con ingredientes de atrapar al rival en el punto de mira. Gráficos fabulosos.
Puntuación 90%

Doom
New Software Center •
6.990 ptas. • *Doom*
El juego que ha inspirado millones de clones. Piérdete en un mundo HER-UGE 3-D y destruye montones de cosas diabólicas. Todos los niveles de los dos juegos de PC están aquí con toda su sangre y su gore.
Puntuación 100%

Duke Nukem
New Software Center • 8.990 ptas.
• Clon de *Doom*
No es una maravilla comparado con los las ofertas más recientes; pero esta conversión de PC a PlayStation del clon de *Doom* ofrece una fantástica jugabilidad, combinada con un agudo sentido del humor.
Puntuación 80%

E

Epidemic
Centro Mail • 6.490 ptas. •
Clon de *Doom*
Se trata de la continuación de *Kileak the Blood* que, aunque es un poco mejor, sigue siendo tosca y aburrida. No representa un gran desafío para los maestros del género.
Puntuación 60%

Everybody's Golf
Sony • 6.990 ptas.•
Simulador de golf
Un juego estupendo y accesible que te presenta unos jugadores cabezones que manejan los palos de golf que da gusto verlos. Controles maravillosamente simples que ofrecen toda suerte de opciones de ajuste, giros y golpes de efecto. También nos brinda unos gráficos fluidos y un buen diseño de campos.
Puntuación 84%

Excalibur 2555AD



Iguana Games • 7.990 ptas. •
Aventuras
Un programador casero intenta copiar a *Tomb Raider* con algunos elementos de rol insertados en medio del juego. No está mal, pero los niveles sencillos no son importantes, ni inteligentes, ni nada buenos.
Puntuación 50%

Exhumed



Erbe • 7.990 ptas. • Entorno 3-D
Lo que comienza como un clon decente de *Doom* pasa a convertirse en un buen juego muy adictivo y de diseño exquisito. Mucha acción, enigmas y algunos niveles entrañables, con monstruos geniales y un montón de efectos.
Puntuación 80%

Explosive Racing
Iguana Games • 4.990 ptas. •
Carreras
La secuela de *Burning Road* presenta más carreras, más vehículos (incluyendo motos y camiones) pero sigue insistiendo en una perspectiva en 3-D un tanto engañosa y unos muros que parecen empeñados en atraerte.
Puntuación 60%

F

Fade to Black



Iguana Games • 3.990 ptas. •
Aventuras en 3-D
Buenos gráficos, una trama envolvente y una limpia mezcla de acción y rompecabezas. No es un súper bombazo, sus texturas han sido superadas últimamente por *Tomb Raider*, pero sigue siendo muy bueno.
Puntuación 80%

Felony 11-79



New Software Center • 7.990 ptas.
• Conducción
La cuestión es alborotar. Conduces por pueblos y ciudades causando estragos. Es muy divertido pero le faltan pistas, opciones y oportunidades para llegar a dominarlo.
Puntuación 60%



Gran Turismo 98%

Sony • 7.990 ptas. • Carreras

Lo. Mejor. Que. Has. Visto. Nunca. *Gran Turismo* ya está en la calle y te aconsejamos que lo compres lo antes posible. Si lo tuyo son las carreras, este título de Sony no te decepcionará.

FIFA '98 Rumbo al mundial
Electronic Arts • 7.990 pesetas •
Fútbol
Como cada año ha llegado a nuestras manos una nueva entrega de la serie de fútbol más conocida del mundo consolero. El mayor espectáculo del mundo entra en escena meses antes del gran acontecimiento deportivo del año.
Puntuación 91%

Final Fantasy VII
Sony • 8.990 ptas. • Juego de rol
El mejor y más grande juego de rol que existe. Es muy bueno. Incluso las nuevas persecuciones consiguen estar a la altura de sus magníficos gráficos y su intrigante argumento. En pocas palabras: lo adoramos.
Puntuación 100%

Formula 1
Psygnosis • 3.990 ptas. • Carreras
Fantástico simulador de F1. Todas las carreras listas para correrlas con los conductores y los equipos del '95. Compra obligada para los aficionados a la categoría reina y también para todos aquellos que disfruten de los juegos de carreras.
Puntuación 90%

Formula 1 '97
Sony • 8.490 ptas. •
Carreras
¡Ya está aquí! Y no se limita a actualizar los coches y las carreras, sino que presenta un nuevo modo de gráficos de alta resolución, comentarios mejorados y opciones de simulación que hacen de este juego una auténtica maravilla. Estupendo.
Puntuación 90%

Frenzy!
Arcadia • 7.990 ptas. •
Shoot 'em up
Para un mocoso de un año y medio que se chupa el dedo, Frenzy! debe de ser una pasada. Una era inteligente y culta como la nuestra, demanda algo bastante mejor que esto. Absolutamente frustrante y aburrido.
Puntuación 84%



Gex



Centro Mail • 4.990 ptas. •
Plataformas
Gekko, el chistoso de turno, brinca a través de niveles basados en plataformas con un estilo algo pasado de moda y se dedica a contar los chistes más malos que existen sin conseguir arrancarte ni una sonrisa.
Puntuación 50%

Ghost in The Shell
Sony • 7.990 ptas. •
***Shoot 'em up* en 3-D**
Aunque se llama *Ghost in The Shell* y está basado en la película *manga* del mismo nombre, tiene muy poco que ver con ella. Un montón de secuencias de video *manga* centran la escena al principio del juego y al final de cada etapa. Cuentan la historia de un piloto



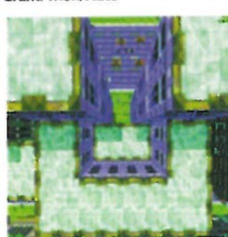
ISS Pro '98 — 91%

Konami • 9.490 ptas. • Fútbol

Esta nueva versión del clásico de Konami es todavía más jugable y espectacular que la entrega anterior. Se han incluido muchas opciones más, pero seguimos encontrando a faltar algunas. No es excesivamente diferente del anterior, pero es genial.

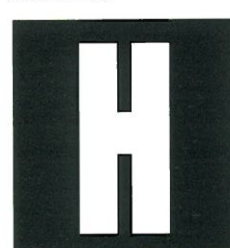
novato al mando de un Fuchikoma en su lucha contra las fuerzas del mal.
Puntuación 62%

Grand Theft Auto

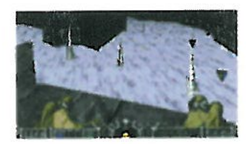


Proein • 9.490 ptas. • Crimen/acción
Un enorme, envolvente y complejo juego de asesinato, robo y contrabando de drogas en tres grandes ciudades, de ingeniosa Inteligencia Artificial. Los gráficos son tan básicos que no puedes pensar que su contenido es tan atemorizante como pretenden hacer creer.
Puntuación 80%

G-Police
Sony • 7.490 ptas. • *Shoot 'em up*
¿Qué sucede cuando combinas una presentación inmejorable, el mejor juego de estrategia desde que apareció *C&C* y el *shoot 'em up* más exquisito que se ha visto nunca en el entorno PlayStation? Pues ni más ni menos que *G-Police*.
Puntuación 90%



Hexen



New Software Center • 7.990 ptas.• Clon de *Doom*
La secuela genuina de *Doom* añade elementos de rol para un juego importante y absorbente. Pero es lento y las imágenes son pobres, no alcanzan las excelencias de *Doom*. Jugando puedes descubrir su profundidad.
Puntuación 70%

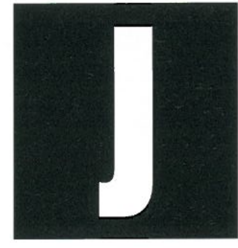
Hard Boiled
Centro Mail • 2.990 ptas. • *Shoot 'em up* en 3-D
Un simple juego de disparos en 3-D. Pilotas un enorme armario ropero a una velocidad de tortuga a través de tenebrosos y tranquilos parajes en 3-D, mientras disparas a todo lo que puedes.
Puntuación 60%

I

Independence Day
Electronic Arts • 7.990 ptas. • *Shoot 'em up* en 3-D
Más que nada es un refrito del viejo *Afterburner*, pero presenta una serie de gráficos poligonales tridimensionales.
La verdad es que no se han esmerado mucho en su concepción.
Puntuación 60%

Indy 500
Virgin • 8.990 ptas. • Carreras
La Fórmula Indy parece empeñada en entrar en nuestros hogares. ¿Podrá la compañía Tomy conseguir su objetivo con su nueva creación? De momento, te servirá para conocer más de cerca la Indycar.
Puntuación 78%

ISS Deluxe
Konami • 2.900 ptas. • Fútbol
Fantástico, pero tiene un aspecto terriblemente pasado de moda. El clásico ejemplo de juego en el que prima la jugabilidad sobre los gráficos. Es casi lo mismo que el original de 16 bits, pero es una buena diversión.
Puntuación 80%



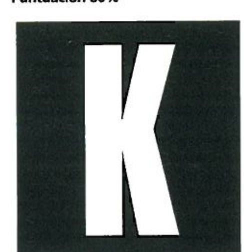
Jet Rider
Sony • 6.990 ptas. • Carreras
El típico juego de carreras que sustituye la dosis habitual de motores con unas excitantes motocicletas futuristas que corren tanto por tierra como por agua. Aunque esto no aporta nada a un juego un tanto deslucido.
Puntuación 70%

Judge Dredd

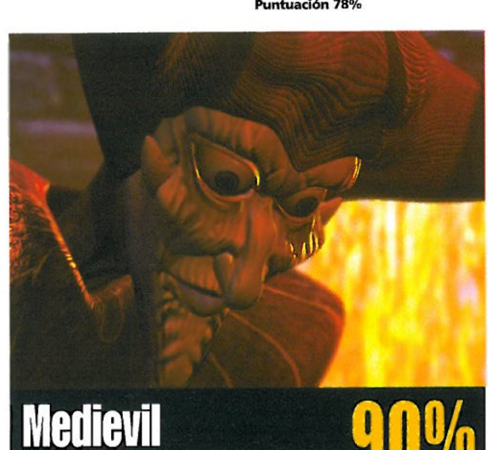


Iguana Games • 8.990 ptas. • *Shoot 'em up*
Un *shoot 'em up* en 3-D que se basa en el cómic del mismo nombre y que es compatible con todas las pistolas. Suena bien, es entretenido, pero no es tan bueno como *Time Crisis*, ni goza de su brillante sistema de control.
Puntuación 60%

Jumping Flash 2
Sony • 7.990 ptas. • Plataformas en 3-D
Mucho mejor que su buen predecesor. Hay muchas texturas mejores y la calidad de los niveles que vas a encontrar es superior. De todas formas, el juego sigue siendo demasiado fácil y no tardarás en terminarlo.
Puntuación 80%



Klonoa
Sony • 7.990 ptas. • Plataformas
Podría ser el mejor juego de plataformas a no ser porque puedes acabarlo en un día. A pesar de todo, es un gran título. Las secuencias de vídeo son excelentes y el juego en 3-D es soberbio. El juego tiene una riqueza y profundidad que no puedes ver muy a menudo.
Puntuación 78%



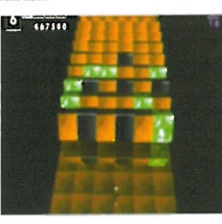
Medievil — 90%

Sony • 8.490 ptas. • Aventuras en 3-D

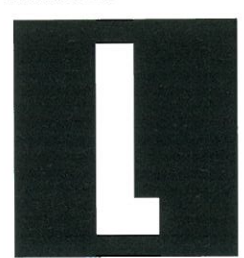
Estás ante un juego espléndido, divertidísimo, absorvente y cuya realización técnica te dejará pasmado. La mezcla de géneros es excelente.

Kula World
Sony • 7.990 ptas. • *Puzzle*
Se trata de un rompecabezas que te llevará por el camino de la amargura. Estar totalmente confundido será tu estado natural. Te ofrece unos niveles que consisten en grupos de riesgo con un cierto sentido. El desafío no está nunca fuera de tu alcance y siempre es jugable.
Puntuación 90%

Kurushi



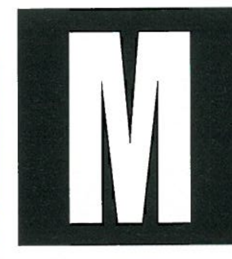
Sony • 6.990 ptas. • Rompecabezas
Rompecabezas enigmático para adultos en el que debes eliminar grandes cubos antes de que te aplasten. Se parece un poco a *Tetris* pero, es un concepto del todo nuevo en el mundo de los rompecabezas..
Puntuación 80%



Legacy of Kain
Erbe • 7.990 ptas. • *Shoot 'em up*
Eres un vampiro que va por ahí devastándolo todo, dando puñaladas a diestro y siniestro y mordiendo el cuello a las vírgenes. Es un buen juego, pero los gráficos *sprite* le dan aspecto de juego de rol de 16 bits un tanto anticuado.
Puntuación 70%

Lost Vikings 2
Iguana Games •3.900 ptas. • Plataformas
Tiene un aspecto un tanto polvoriento, pero es un buen juego de plataformas. Son tres vikingos, cada uno con sus propias habilidades, y los guías por un montón de niveles 2-D. Mezcla perfecta de puzzles y acción.
Puntuación 80%

Lucky Luke
Infogrames Ibérica • 7.990 ptas. • Plataformas en 2-D
El lejano Oeste más cerca que nunca gracias a este cómic adaptado para PlayStation. Conviértete en el vaquero más intrépido del *far west* y ayuda a nuestro héroe a vencer a los malvados hermanos Dalton.
Puntuación 68%



Maximum Force



New Software Center • 6.990 ptas. Pistola
La posibilidad de jugar tanto con la Gun-Con 45 como con las viejas pistolas tipo Predator es lo más destacado de este típicamente repetitivo juego de tiros. Gente digitalizada en plan cómico aparece tras barriles prerrenderizados anhelando que le des en la cabeza. ¡Pero ojo no mates a los civiles!
Puntuación 65%

PlayStation Power
¡Genial!

Resident Evil 2 — 97%

Virgin • 8.990 ptas. • Aventuras

La segunda parte más esperada por los consoleros europeos. Disfruta ya de las aventuras de Leon y Claire y prepárate para regresar de nuevo al universo del terror. Si hay un juego que pueda calificarse de interactivo ése es *Resident Evil 2*. El argumento es rico y se desarrolla a buen ritmo.

MDK
Iguana Games • 4.990 ptas. • *Shoot 'em up*
Un *shoot 'em up* en 3-D de acción trepidante con una imagen muy original y niveles de alta tecnología muy bien diseñados. Es un *shoot 'em up* tipo *Doom*, y en 3-D, estilo *Tomb Raider*.
Puntuación 90%

Men in Black
Arcadia • 7.990 ptas. • Aventura de acción
Se trata de un más que notable CD que hubiera podido llegar mucho más lejos con algunos retoques en lo que a acción se refiere. De todas formas, es muy entretenido y sobre todo muy vistoso.
Puntuación 82%

MicroMachines V3
Centro Mail • 4.490 ptas. • Carreras en 3-D
Esta alocada versión lleva a los coches 2-D a la tercera dimensión. No podía ser menos. Una suave cámara flota sobre nuestras cabezas para captar la acción que transcurre a través de 30 increíbles circuitos.
Puntuación 90%

Monster Trucks
Sony • 7.990 ptas. • Carreras
Puedes hacer todo lo que se te ocurra para poder llegar el primero a la meta. Añádele algunas minas criminales y encontrarás un esfuerzo poco brillante y valorado.
Puntuación 70%

Mortal Kombat Trilogy



Centro Mail • 3.990 ptas. • *Beat 'em up* en 2-D
Trilogy contiene todos los personajes, todos los movimientos y todos los fondos de los tres juegos *MK* EN UNO. Aunque esto no implica que sea la misma diversión, *MKT* satisface todas tus *MK* necesidades.
Puntuación 80%

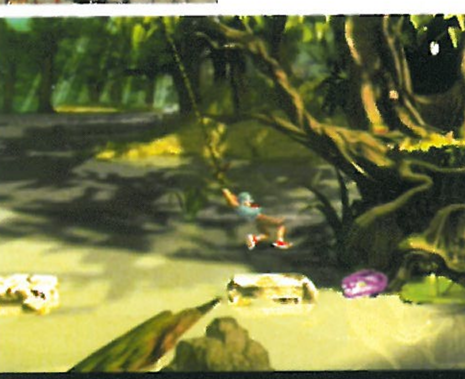
Moto Racer
Iguana Games • 7.900 ptas. • Carreras de motos
Puedes correr con motos de cross o con motos de asfalto estilo *Manx TT*. Posee un total de seis pistas variadas de tierra y asfalto. Sólo fallan las pistas, que son un poco cortas y el paisaje, que es algo soso.
Puntuación 80%

Motorhead



Arcadia • 7.990 ptas. • Carreras
Un juego de carreras rápido y con nervio cuyo mecanismo funciona a la increíble velocidad de 50 cuadros por segundo. No hay opciones para dar y regalar, pero con los 10 coches y el modo Fantasma (que puedes guardar en la tarjeta de memoria) deberías tener más que suficiente.
Puntuación 90%

Mr Domino
Virgin • 8.990 ptas. • *Puzzle*
Es, sin lugar a dudas, una de las experiencias más originales e intensas que hemos vivido últimamente en nuestra querida Play. Su increíble dificultad y su original desarrollo te engancharán al Pad por mucho que luches en contra.
Puntuación 85%



Heart of Darkness — 87%

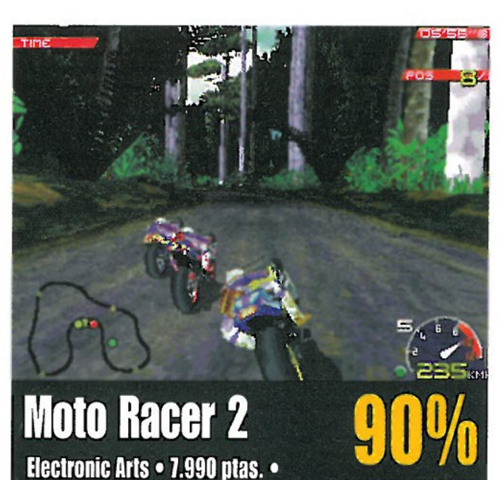
Infogrames • 7.990 ptas. • Plataformas en 2-D

Se trata de una excelente aventura plataformera. Sus gráficos y su apartado sonoro lo convierten en un auténtico espectáculo. Lástima de algún que otro detalle y de su extremada dificultad.

A-Z Clasificados

Cómo puntuamos:

0% – 20%	«Porca miseria»
21% – 50%	Piénsatelo dos veces
51% – 70%	Por encima de la media
71% – 80%	Un buen esfuerzo
81% – 90%	¡Cómpralo!
91% – 100%	¡Genial!



Moto Racer 2 90%

Electronic Arts • 7.990 ptas. • Carreras de motos

Estás ante el mejor simulador de carreras para PlayStation. Es superable en bastantes aspectos, pero su velocidad, su infinidad de opciones y las emociones que desprende lo convierten en el número uno, por ahora.

N

Namco Museum Vol 1
Sony • 6.990 ptas. • Arcade
¿Jugar con *Galaga*? ¡Sí!, ¿con *Pac-man*? ¡También! ¿Qué tal *Pole Position*? ¡Por favor!, ¿te apetece *Toy pop*? Bueno, y ¿*Rally-X*?, ¿qué? Estos clásicos están demasiado desfasados como para resultar interesantes.
Puntuación 50%

Namco Museum Vol 2
Sony • 6.990 ptas. • Arcade
En esta nueva entrega de la colección de Namco Museum nos encontramos con *Gaplus* (bueno), *Xevious* (bueno), *Mappy* (extraño), *Grobda* (tarado), *Dragon Buster* (viejo) y *Ms Pac Man* (sin comentarios).
Puntuación 50%

Namco Museum Vol 3
Sony • 6.990 ptas. • Arcade
La tercera parte de Namco Museum nos trae a *Galaxian* (un buen *blaster*), *Tower of Druaga* (aburrido), *Phozon* (desconcertante), *Dig Dug* (poco alentador) y el ya más interesante *Pole Position 2*.
Puntuación 40%

NBA: In the Zone 2
Centro Mail • 6.990 ptas. • Baloncesto
Las críticas han surtido efecto y los de Konami han mejorado muchísimo *In the Zone*. Pero, a pesar de que han puesto a nuestra disposición un buen juego de baloncesto, preferimos el cuidado *Total NBA*.
Puntuación 80%

NBA Live 98
Electronic Arts • 7.990 ptas. • Baloncesto
Un juego de baloncesto perfectamente respetable, pero no muy diferente del anterior. Buena imagen y buen juego. Pasarás unos ratos excelentes enganchado a esto, aunque aun así, es un pelín repetitivo.
Puntuación 70%



NBA Fastbreak '98



New Software Center • 6.990 ptas. • Baloncesto
Podrás disfrutar de un inmenso catálogo de formas de meter la pelota dentro del aro. Pases por la espalda, dejadas y montones de movimientos que hacen de este juego el más divertido del género de la canasta.
Puntuación 89%

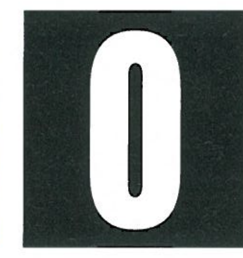
NBA Pro '98
Konami • 9.490 ptas. • Baloncesto
Crea jugadores, fichalos, intercámbialos o traspásalos a tu antojo en un menú de opciones inacabable. Participar del juego o mirarte el partido desde el banquillo como entrenador es otra de las posibilidades que te ofrece NBA Pro.
Puntuación 83%

Need for Speed III
Electronic Arts • 7.990 ptas. • Carreras
La simulación ha dejado paso a la velocidad, y lo que antes era un simple escaparate de prototipos de lujo se ha convertido en un excelente arcade que derrocha jugabilidad por los cuatro costados. Los mitómanos del género de las carreras no quedarán defraudados.
Puntuación 78%

Newman Haas Racing
Psygnosis/Sony • 7.990 ptas. • Carreras
Básicamente, es *F1 2.5*. El motor que controla este simulador es el de F1 con algunos retoques. Tendrás que estar vagamente interesado en la Indycar, eso sí. Los 15 nuevos circuitos y el renovado modo a pantalla partida justifican que los locos por las carreras compren este título.
Puntuación 86%

NHL Face Off '97
Sony • 6.490 ptas. • Hockey
Más de lo mismo. Se nota que los creadores se han pasado el año tumbados a la bartola, porque es igualito a la versión del año anterior. Todavía resulta bastante pobre comparado con *NHL 97*.
Puntuación 50%

Nightmare Creatures
Sony •7.990 ptas. • Aventura en 3-D
El que podría haber sido un perfecto rival de *Tomb Raider*, resulta ser un juego de lucha y exploración muy bien conseguido, pero un poco flojo. La lucha es simple y las exploraciones no llegan a la altura de *Tomb Raider*.
Puntuación 60%



Oddworld: Abe's Oddysee



New Software Center • 3.990 ptas. • Plataformas
Bajo unos gráficos deslumbrantes se esconde un juego de plataformas en 2-D. ¡Pero vaya juego de plataformas! Mezcla de acción frenética, habilidades especiales y una solución de enigmas al estilo *Lemmings*.
Puntuación 90%

One



Proein • 8.990 ptas. • *Shoot 'em up*
¡Como el clásico de SNES *Super Probotector* pero en 3-D! ¿Pero ése no era *Contra*? Sí, pero *One* cumple mucho mejor. Gráficos maravillosos, suave como la seda, repleto de malos alucinantes, armas de potencia obscena y con explosiones que queman las retinas. Sólo alguna que otra trampa injusta y su escasez de niveles (cinco) malogran un poco las cosas. Muy bueno.
Puntuación 90%

Overblood



Electronic Arts • 7.990 ptas. • Aventuras en 3-D
Lo que en un principio parece una simple copia de *Resident Evil*, pronto se transforma en un desafío para tu mente, a base de enigmas.
Es envolvente, aunque le falta tensión.
Puntuación 80%

Overboard
Sony • 7.490 ptas. • *Shoot 'em up*
Una loca mezcla de dibujos animados entre disparos y resolución de enigmas. Navega con un pequeño bajel pirata por unos complicados niveles abriendo puertas, sorteando rampas y enfrentándote a los enemigos en unos combates divertidos.
Puntuación 80%

P

Pandemonium



Erbe • 8.990 ptas. • Plataformas
Por su aspecto 3-D, todo se reduce a moverse, saltar, moverse, saltar... la cámara va como una flecha para conseguir un 3-D más creíble pero esto es incluso molesto porque tienes que saltar a plataformas que ni se ven.
Puntuación 60%

Pandemonium 2
Centro Mail • 8.990 ptas. • Plataformas
La acción de derecha a izquierda de Pandemonium estuvo muy bien la primera vez, pero en esta ocasión es de risa. Gráficos muy buenos, pero una jugabilidad que se hunde por todos lados. Es una lástima.
Puntuación 50%

PaRappa The Rapper
Sony • 6.990 ptas. • Acción rapeadora
Un juego único que no tiene ningún antecedente parecido. Pulsa los botones al ritmo de la música para que PaRappa rapee. Lo malo es que se queda un poco corto y puedes acabarlo en unas pocas horas.
Puntuación 80%

Pitball
Centro Mail • 2.990 ptas. • Deportes
Un juego de deportes de ciencia ficción. Descaradamente parecido al superior *Riot*. Es difícil de controlar. Presenta ángulos de cámara confusos y tienes que apretar varios botones seguidos para conseguir algo.
Puntuación 50%

PO'ed
Iguana Games • 4.900 ptas. • Entorno 3-D
Es *Doom*... pero no. Eres un cocinero futurista y golpeas a los pollos en el trasero, ¡CON UNA SARTÉN!
Puedes mirar arriba y abajo, pero los escenarios no justifican el interés necesario para ello.
Puntuación 40%

Point Blank
Sony • 6.990 ptas (sin pistola) • *Shoot 'em up*
Vale la pena gastar un poco y comprarse una Gun-Con, aunque sólo sea para jugar a dos *Point Blank*. Tiene un montón de juegos, cuatro niveles y ofrece alegría y humillación a raudales. Una diversión estupenda para después de un día agotador
Puntuación 84%

Porsche Challenge



Sony • 3.990 ptas. • Carreras
El mejor juego de carreras para dos jugadores. Conduces Porsches que valen una millonada en 24 tipos de carreras con un montón de opciones. Gráficos impresionantes y una jugabilidad fuera de serie. El no va más.
Puntuación 90%

Powerboat Racing
Proein • 8.990 ptas. • Carreras de lanchas
Podrás jugar durante un rato, pero tendrás que pensártelo dos veces. Sería mejor que te plantearas la idea de seguir haciendo carreras con chismes sobre cuatro ruedas, al menos, por el momento.
Puntuación56%

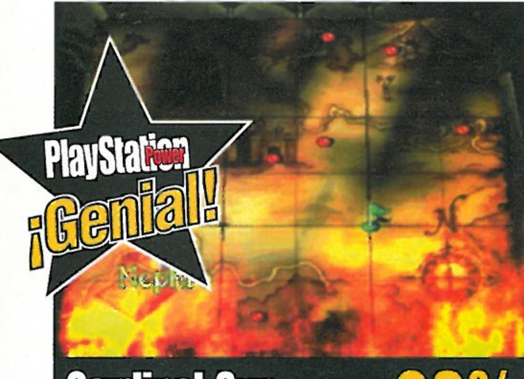
Project Overkill



Mortal Kombat 4 68%

New Software Center • 8.990 ptas. • Beat 'em up

Cuarto intento para esos pobres Kombatientes, pero la sombra de los Tekken es demasiado alargada. Diversión temible, pero no la suficiente para perdurar a la larga.



Cardinal Syn 93%

Sony • 7.990 ptas. • Beat 'em up

De vez en cuando la vida te depara alguna que otra sorpresa. Todo el juego en sí es maravilloso y tiene todos los números para convertirse en el nuevo *beat 'em up* a batir. *Soul Blade* y *Tekken 2* ya tienen un firme competidor: su nombre, *Cardinal Syn*.



Road Rash 3D 90%

Electronic Arts • 7.990 ptas. • Carreras de motos

Este título de Electronic Arts irrumpe en el mercado consolero como la mejor alternativa para los amantes de las motos. No es perfecto, pero sus gráficos, su velocidad, su conducción, su espectacularidad y sobre todo su jugabilidad le convierten en un excelente producto.



N20 60%

Arcadia • 6.990 ptas. • Shoot 'em up

Diversión veloz y frenética en retorcidas cañerías pobladas de enemigos. A nivel gráfico hay demasiado movimiento para que sea un ganador: acaba siendo sólo un *shoot 'em up*. Buena banda sonora, eso sí.



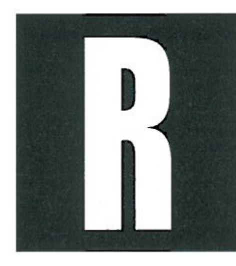
Centro Mail • 5.990 ptas. •
Shoot 'em up
Disparar a la gente y ver cómo se desparrama el tomate puede ser divertido, pero un buen *blaster* tiene que ofrecer algo más. Por ejemplo, un poco de variedad. Tampoco los gráficos son nada del otro jueves.
Puntuación 70%

Psychic Force



New Software Center •
8.990 ptas. • *Beat 'em up*
Bonita conversión de un juego reciente de Taito.
En él encontramos una genial introducción de secuencias animadas, amenizada con la banda sonora de rigor.
Puntuación 70%

Psychic Detective
Iguana Games • 8.900 ptas. •
Aventuras
Una película interactiva.
Sí, catorce finales diferentes para que puedas escoger el que prefieras, pero una vez hayas visto unos pocos, los demás te parecerán más de lo mismo.
Puntuación 40%



Rage Racer
Sony • 6.490 ptas. •
Carreras
El mejor juego arcade de carreras que puedes comprar. Rápido hasta la locura, con gráficos de miedo y mogollón de carreras y coches. El increíble agarre de los coches y la falta de una pantalla partida apenas lo desmerecen.
Puntuación 90%

Rally Cross



Sony • 6.490 ptas. • Carreras

Uno de los juegos de carreras que han llegado a nuestras pantallas en los últimos meses. En vez de ser realista, te ofrece experiencias arcade que te divertirán bastante, aunque no tanto como otros.
Puntuación 70%

Rayman



Ubi Soft • 3.995 ptas. •
Plataformas
Plataforma excesivamente brillante, complicada hasta la exasperación. Es básicamente un juego de 16 bits, pero más duro y de mejor aspecto. Por eso, está destinado a ser un firme integrante del nivel medio.
Puntuación 50%

Ray Storm
Sony • 6.490 ptas. • Vuelo arcade
Nos encanta, pero no llega a ser del todo bueno a causa de su jugabilidad un tanto simplista (disparar y salvar el pellejo) y su falta de gran variedad. Brillantes gráficos 3-D con un estilo anticuado de acción y tiroteo. Buen trabajo a pesar de todo.
Puntuación 70%

Ray Tracer
Sony • 6.490 ptas. • Carreras
No es de carreras propiamente dicho, pero es una nueva versión del éxito arcade *Chase HQ*, en el cual corres por una carretera tras unos enemigos que te interrumpen el paso. Es un alocado, divertido y rápido juego arcade.
Puntuación 70%

Rebel Assault 2
Centro Mail • 8.990 ptas. •
Entorno 3-D
Otro producto de PC que decide probar suerte en PlayStation.
No importa lo fanático que seas de *La guerra de las galaxias*, pero no vamos a recomendarte este juego repetitivo.
Puntuación 40%

Resident Evil DC
Virgin • 6.990 ptas. • Aventura
A *Resident Evil* le añades una versión avanzada más potente, con más monstruos y objetos cambiados. ¡MÁS un CD con una demo jugable de 20 minutos de *Resident Evil 2!*
Imprescindible.
Puntuación 90%

Revolution X
Iguana Games • 7.900 ptas. •
Shoot 'em up
¿Aerosmith? Una versión perfecta (y, por lo tanto, muy pobre) de *un shoot 'em up* que sigue las directrices de un tosco tema de rock. Mapas de bits obstruidos que aparecen y mueren uno tras otro. ¡¿Por qué?!
Puntuación 20%

Ridge Racer
Sony • 3.990 ptas. • Carreras
Aunque *Revolution* (arriba) lo supera, este título de Platinum está prácticamente por encima de todos los juegos de carreras que puedes comprar. Este gran éxito de arcade te mantendrá ocupado durante varias semanas.
Puntuación 90%

Ridge Racer Revolution

Sony • 3.990 ptas. •
Carreras
El mejor gracias a su ágil jugabilidad, su veloz puesta a punto, una impresionante pista nueva y el modo de conexión para dos jugadores. Los gráficos son brillantes, y sólo son superados por una jugabilidad excelente. Superior.
Puntuación 90%

Riot
Centro Mail • 3.990 ptas. •
Deportes futuristas
No es fútbol, ni baloncesto, ni hockey sobre hielo, sino una mezcla fascinante y futurista de los tres deportes. Un esfuerzo de Psygnosis que no resulta mucho más divertido que el fútbol o el baloncesto normales.
Puntuación 60%

Road Rash



Electronic Arts • 3.990 ptas. •
Arcade de carreras
Motos de carreras que empiezan a repartir choques a diestro y siniestro con tal de golpear a alguno de tus enemigos.
Motos poco animadas y pistas no muy brillantes.
Puntuación 40%

Robopit
Iguana Games • 4.900 ptas. •
Beat 'em up
Unos robots muy cucos armados hasta los dientes se enfrentan en reyertas dignas de los dibujos animados. No recomendado para los seguidores de los campeonatos mundiales de ajedrez, por ejemplo.
Puntuación 30%

Roscoe McQueen



Sony • 7.990 ptas. •
Plataformas en 3-D
Explora un edificio de dibujos animados apagando fuegos con tu manguera y rescatando a los pobres inquilinos atrapados. Ten cuidado con los malvados robots con los que deberás enfrentarte.
Puntuación 70%



Sampras Extreme Tennis
Iguana Games • 8.900 ptas. • Tenis
Surgen los reproches típicos de tenis (dificultad para calcular la posición de la pelota con respecto a tu jugador), pero este juego goza de gráficos nítidos y una distribución clara de canchas y cámaras. Fantástico.
Puntuación 80%

Shadow Gunner
UbiSoft • 6.995 ptas. •
Acción en 3-D
A lo mejor la originalidad no es el punto fuerte de este programa. Puede que la acción no capte tu interés más de una hora o dos. Aunque tiene un excelente entorno tridimensional, los anteriores factores juegan un poco en su contra.
Puntuación 69%

Shadow Master



Sony • 7.990 ptas. • *Shoot 'em up*

En cuanto a gráficos, este juego de disparos es inmejorable. La jugabilidad tampoco está nada mal, aunque no es especialmente original. Sin embargo, una vez más, Psygnosis ha demostrado su maestría en el campo de la PlayStation.
Puntuación 80%

Shellshock
Iguana Games • 7.900 ptas. •
Combate de tanques en 3-D
Una batalla que transcurre en un terreno 3-D decepcionante, plano y monótono. Vas dentro de un tanque mientras disfrutas de una buena banda sonora, pero de una jugabilidad pobre a lo *Battlezone* de los 90.
Puntuación 30%

SimCity 2000
Erbe • 9.990 ptas. •
Estrategia/simulador
El juego de estrategia más famoso de todos. Construye una pequeña ciudad, colocando edificios aquí y allá, luego siéntate a admirar cómo se va convirtiendo en una gran urbe hecha a tu medida. Es divertido.
Puntuación 70%

Skull Monkeys
Electronic Arts • 7.990 ptas. •
Plataformas
Plataforma tradicional en 2-D con una llamativa animación a base de plastilina. Un juego muy consistente, pero que carece de algunas de las características que han hecho famoso Oddworld. Bueno, aunque ligeramente anticuado.
Puntuación 77%

Slam 'N' Jam
Centro Mail • 2.990 ptas. •
Baloncesto
La visión desde detrás de la canasta te pone las cosas difíciles.
Ni siquiera los grandes nombres como Magic, Kareem y Abdul Jabbar consiguen mejorar este simulador de baloncesto.
Puntuación 30%

Smash Court Tennis
Iguana Games • 8.900 ptas. •
Tenis
La versión PlayStation del famoso *Smash Tennis* de 16 bits de Namco es la máxima expresión de una excelente jugabilidad. Gráficos simples, con hombrecillos un poco acartonados, traicionan la calidad de un juego muy adictivo. Perfecto.
Puntuación 94%

Soccer '97
Centro Mail • 3.990 ptas. •
Fútbol
Olympic Soccer pero con equipos actualizados. NO es el mejor simulador, pero te engancha con rapidez y es divertido.
Hay otros mucho mejores y de ahí la puntuación.
Puntuación 50%

Soul Blade
Sony • 6.490 ptas. • *Beat 'em up*
Namco casi iguala su saga magistral de *Tekken* con este juego de lucha de espadas. Los personajes son GRANDES y maravillosos, y se baten en ruedos en 3-D de lujo, mostrando sus divertidos movimientos de artes marciales.
Puntuación 90%

Soviet Strike
Electronic Arts •3.990 ptas. •
Helicopter 'em up
Vuela en tu helicóptero por pantallas de estupendas vistas aéreas con un gran surtido de armamento. Buenos gráficos y un montón de misiones variadas para un *blaster* que resulta un poco duro de pelar.
Puntuación 70%

Space Hulk
Iguana Games • 7.900 ptas. •
Entorno 3-D
Un juego de tablero se ha convertido en un *blaster* 3-D que intenta imitar a *Doom*, con la aportación de misiones y diálogos que se mezclan con la aventura. La cuestión es que es demasiado lento y complicado.
Puntuación 60%

Speedster
Sony • 7.990 ptas. • Carreras
Una especie de *MicroMachines V3* pero con coches «reales». Buenos escenarios y un manejo sensible para pequeños coches, más las emociones de los choques y empujones que el juego conlleva. Sin embargo, *MMV3* es mejor.
Puntuación 70%

Spider
Iguana Games • 8.900 ptas. •
Plataformas en 3-D
Otra plataforma de «mentirijillas». Esta vez controlas una araña mecánica lanzamisiles que se cuelga de las plataformas gracias a su tela. La idea está bien pero no evita que el juego resulte repetitivo.



The Fifth Element 80%

Sony • 7.990 ptas. • Puzzle en 3-D

No se trata de Tomb Raider, pero es jugable y su nivel gráfico es excelente. Lástima que los puzzles son demasiado sencillos y que la acción es un poco repetitiva.

Puntuación 60%

Spot Goes to Hollywood
Iguana Games • 3.990 ptas. •
Plataformas en 3-D
No consigue llegar a ser un buen juego 3-D, y además puedes desesperar mientras intentas controlar las distancias en las plataformas e intentas eliminar a unos malos con gran capacidad de supervivencia.
Puntuación 20%

Starblade Alpha
Iguana Games • 6.900 ptas. •
***Shooter* en 3-D**
Bien para los arcades, pero no para la PlayStation. Intenta obtener en tu punto de mira alguna nave espacial futurista en 3-D, dibujada en unos fondos granulados tipo «saca el CD inmediatamente».
Puntuación 20%

Star Wars Masters of Teräs Käsi
Virgin • 7.990 ptas. •
Beat 'em up
Un increíble *beat 'em up*, con personajes carismáticos y con montones de golpes a realizar. Si no fuera por un par de características estarías ante un auténtico número uno. De todas formas, se trata de uno de los mejores.
Puntuación 86%

Steel Reign
Sony • 6.990 ptas. •
***Shoot 'em up* en 3-D**
Debería haber sido toda una revelación, pero este juego militar de Sony, basado en misiones, resulta un tanto decepcionante. Podría estar más trabajado, o ser más estratégico, aunque no está mal del todo.
Puntuación 60%

Street Fighter Alpha 2
Iguana Games • 3.990 ptas. •
Beat 'em up
Como el juego de arriba pero con más personajes, una animación incluso mejor y una sensación intuitiva muy lograda. Gustará tanto a los novatos como a los maestros de *SF*. Sin duda, el mejor juego de lucha en 2-D.
Puntuación 90%

Street Fighter EX



Virgin • 6.990 pesetas •
***Beat 'em up* en 3-D**
Si pensabas que los juegos de lucha PlayStation se limitaban a la serie *Tekken*, ya puedes ir cambiando de opinión. Capcom se ha vuelto a llevar el juego al taller para investigar a fondo y renovar su producto.
Puntuación 90%

Striker '96
Iguana Games • 3.900 ptas. •
Fútbol
Un simulador de fútbol demasiado rápido, empeorado con una visión problemática que no puedes alterar. Por mucho que te guste el deporte rey, no lamentarás demasiado oír el silbato final del partido.
Puntuación 30%

Suikoden



Tekken 3 97%

Sony • 7.990 ptas. • Beat 'em up

Se trata del mejor beat 'em up que puedes encontrar en el mercado para PlayStation o para cualquier otra consola. Es tan increíble que te sentirás obligado a comprártelo.

A-Z Clasificados

Cómo puntuamos:

0% – 20%	«Porca miseria»
21% – 50%	Piénsatelo dos veces
51% – 70%	Por encima de la media
71% – 80%	Un buen esfuerzo
81% – 90%	¡Cómpralo!
91% – 100%	¡Genial!



S.C.A.R.S. 81%

UbiSoft • Carreras

¿Una partidita a *Mario Kart*? A falta de una SNES, esto servirá. Sin embargo, no es tan divertido de entrada, aunque el modo a cuatro jugadores es una sabia decisión, y en conjunto tiene un buen aspecto. Merece la pena considerar su adquisición.



Centro Mail • 6.990 ptas. • Juego de rol
Sus gráficos de 16 bits nos traen al recuerdo aquellos días de *Secret of Mana* de SuperNintendo y su argumento intrigante nos mantendrá perplejos y entretenidos durante horas. Bueno, sólido y emocionante.
Puntuación 70%

Supersonic Racers
Centro Mail • 2.990 ptas. • Carreras
Es, básicamente, *MicroMachines* pero en 3-D. *MicroMachines V3* ya está aquí y es mucho mejor que este producto de apariencia correcta. El funcionamiento de estos coches de dibujos es un poco frustrante.
Puntuación 60%

Supercross '98 Jeremy McGrath
New Software Center • 7.990 ptas. • Motos
Este juego no pasará a los anales de la historia de las consolas. Su primitivo diseño no le permitirá llegar demasiado lejos en este sentido. Sin embargo, no todo es malo y tiene algunos detalles que lo convierten en bastante interesante.
Puntuación 69%

Swagman
Iguana Games • 4.990 ptas. • Acción de rol
Decepcionante para ser de los creadores de *Tomb Raider*. Juego de rol a la vieja usanza que combina el martilleo de teclas con la búsqueda de llaves y las artimañas para abrir puertas. Es un gran juego, pero sin pasarse.
Puntuación 70%



Sentinel Returns 68%

Psygnosis • 6.990 ptas. • Estrategia

Más o menos los 12 primeros niveles te mantienen enganchado, pero este interés empieza a desvanecerse rápidamente. Carece de la variedad necesaria para tenerte pegado a la pantalla durante horas.



Theme Hospital
Electronic Arts • 7.990 ptas. • Simulación de gestión
Olvídate de Theme Park. Theme Hospital es una mejor aproximación al enfoque de la estrategia y la gestión de recursos. Construye un hospital, diagnostica y cura luego dolencias «chifladas». Gracioso, divertido y además estimulante. Genial.
Puntuación 83%

Tempest X3
Virgin • 6.990 ptas. • *Shoot 'em up*
La última reelaboración del viejo gran arcade *Tempest*. Es simple y tiene un aspecto un tanto anticuado, pero es muy adictivo. Lástima que en Atari Classics aparezca también una versión arcade perfecta.
Puntuación 80%

Tekken
Sony • 3.990 ptas. • Lucha en 3-D
Fantástico juego de lucha, superado sólo por su continuación. Gráficos de fábula, cantidades industriales de luchadores y algunos movimientos especiales que son una pasada. ¡Y sólo por 3.990!
Puntuación 80%

Tekken 2
Sony •3.990 ptas. • Lucha en 3-D
Lo mejor que puedes comprar. Los personajes son incluso mejores, con el aspecto y el comportamiento de la gente real, miniaturizada, claro, para que quepan en la PlayStation. Sólo un loco lo dejaría escapar.
Puntuación 94%

Tenka



Sony • 7.990 ptas. • Clon de *Doom*
A pesar de usar los polígonos 3-D para crear los niveles y los malos, esta remarcable proeza técnica no destaca por su jugabilidad. *Tenka* es un buen clon de *Doom*, pero inferior a *Doom* y a su competidor *Disruptor*.
Puntuación 70%

Test Drive 4
Electronic Arts • 7.990 ptas. • Juego de carreras
Así es exactamente como debería haber sido *Need For Speed 2*. Montones de coches reales, unos diseños de carreras larguísimos y originales, y una conducción excelente y diferente para cada coche. Terrorífico.
Puntuación 80%

The Crow: City of Angels
New Software Center • 8.990 ptas. Lucha en 3-D
Terrible. Se trata de meterse en la piel del Cuervo mientras vaga sin ton ni son por unos escenarios desastrosos, intentando que alguno de sus golpes coincida con la barbilla de su adversario.
Puntuación 10%

Theme Park
Iguana Games • 8.900 ptas. • Estrategia/simulador
Theme Park, un mundo rosado y blandengue de dibujos animados es el parque que tienes que dirigir (poniendo el precio a los helados, construyendo nuevas atracciones...). Un complejo simulador profesional.
Puntuación 60%

The Lost World



Iguana Games • 7.900 ptas. • Plataformas
Puedes ser un ráptor, un compsognathus o un cazador humano y trotar a través de un magnífico paisaje en 3-D. Fantástico aunque presenta una curva de dificultad frenética y unos malos demasiado duros.
Puntuación 70%

Tiger Shark
New Software Center • 6.990 ptas. *Shoot 'em up*
No está mal, pero es un poco simple. Se basa en un artefacto que es a la vez un submarino y una barca. ¡Uff! En realidad es como los juegos de volar en 3-D, con montones de misiones.
Puntuación 50%

Time Commando
Electronic Arts • 7.990 ptas. • Aventura/Lucha
Combinación de personajes estilo *Alone in the Dark* y *beat 'em up* con la tediosa monotonía de una jugabilidad aburrida: patadón y andar, patadón... Los controles lentos no facilitan el procedimiento.
Puntuación 60%

Time Crisis

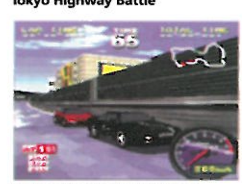


Sony •12.900 ptas. • *Shoot 'em up*
Lo hemos estado esperando con ansias, pero la verdad es que resulta un poco decepcionante. Viene con la pistola Gun-Con 45 (de ahí su precio exorbitante), aunque la diversión se acaba un poco pronto.
Puntuación 70%

TOCA Touring Car
Proein • 4.490 ptas. • Carreras
Uno de los mejores juegos de carreras que existen. Una presentación que no es la que se merece, unos gráficos granulados y la falta de opciones le han impedido sacar un 9/10, pero es un juego de carreras fantástico y perfectamente jugable.
Puntuación 80%

Tobal No. 1
Sony • 6.990 ptas. • Lucha en 3-D
Un poco flojo comparado con las texturas de *Tekken 2*. La movilidad sobre el cuadrilátero es única. El diseño de los personajes, un poco raro (robots, monstruos, ancianos), puede hacerlo interesante.
Puntuación 70%

Tokyo Highway Battle

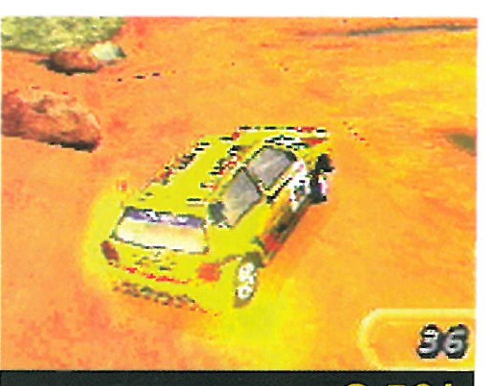


Iguana Games • 8.900 ptas. • Carreras
Un curioso juego de carreras con el que, gracias al realismo de los coches, nunca consigues la velocidad que desearías. Gran variedad de vehículos y carreras que te mantendrán despierto toda la noche.
Puntuación 80%

Tomb Raider
Proein • 4.990 ptas. Aventuras en 3-D
Deja de leer esto y ve a comprarlo. *Tomb Raider* mezcla acción y exploración en un solo juego de una manera alucinante. El diseño de los niveles es una obra maestra. Te encantará. No puedes dejar de comprarlo.
Puntuación 92%

Tomb Raider 2
Proein • 8.990 ptas. • Aventuras
Lo de Core Design no tiene nombre. No contentos con las inigualables cantidades de CD vendidos del título original, han continuado con las aventuras de Lara Croft, sin duda una de las segundas partes más esperadas del mundo PlayStation.
Puntuación 94%

Tombi
Sony • 6.990 ptas. • Plataformas
Es un juego muy divertido que se dedica a acumular elementos surgidos de otros géneros aunque básicamente es un plataformas. Lástima que su aspecto gráfico no esté a la altura de la máquina para la que ha sido creado.
Puntuación 81%



Tommi Makinen Rally 64%

Arcadia • 7.990 ptas. • Carreras

Ciento treinta circuitos diferentes y un editor de pistas en 3-D contribuyen al fácil recoge-y-juega simulador de rallies. Si vas a aguantar mucho rato jugando, es discutible, pero aún queda mucha carrera por delante.

Total NBA '97
Sony • 6.490 ptas. • Baloncesto
Mejor apariencia que el '96 pero menos divertido. Qué raro. Los retoques en la jugabilidad hacen que el juego sea más difícil y que el jugador Al resulte un tanto dudoso. Es maravilloso pero confuso.
Puntuación 70%

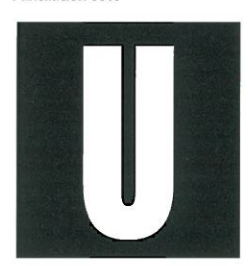
Track & Field

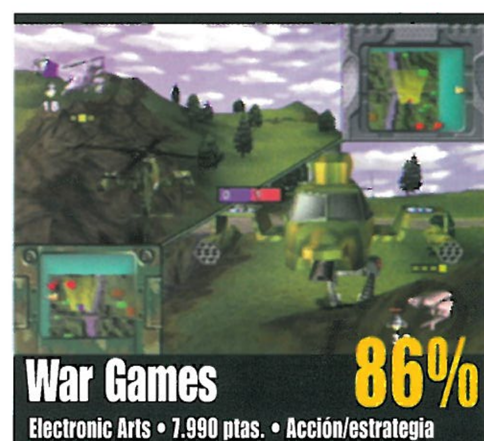


Iguana Games • 4.900 ptas. • Machacacontroles
Apretando botones (o aporréandolos) haces mover al atleta. Puedes hacerte destacar en once pruebas distintas, aunque son las mismas que encuentras en el fantástico modo para cuatro jugadores.
Puntuación 70%

Treasures of the Deep
Sony • 7.990 ptas. • Exploración submarina
Es una auténtica joya. Sus gráficos y misiones le auguran una vida exitosa. Si no fuera porque en algún momento (muy pocos) te costará alcanzar a los adversarios, sería perfecto. De todas formas, es de lo mejorcito para nuestra consola. Una maravilla.
Puntuación 93%

Twisted Metal World Tour
Sony • 6.490 ptas. • Carreras
Una gran mejora sobre el original que añade muchos niveles inspirados en ciudades famosas y algunos vehículos nuevos de gran factura con armas también innovadoras. Aunque sigue sin ser una maravilla gráfica. Lástima.
Puntuación 80%





War Games 86%

Electronic Arts • 7.990 ptas. • Acción/estrategia

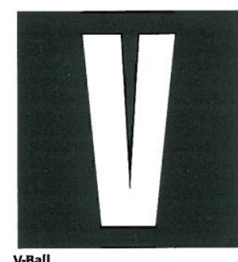
Los creadores de este juego tomaron sabiamente el argumento básico de la película y lo catapultaron 20 años en el futuro. Ahora los ordenadores tienen cerebro y controlan las defensas de los países. Elementos de C&C y Return Fire combinados en un juego fascinante de ligera estrategia y toneladas de acción



Wild 9 88%

Proein • 8.990 ptas. • Plataformas

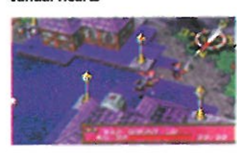
No tenemos la menor duda de que estamos ante un gran juego. La diversión está asegurada con esta creación de Shiny. Si no fuera por algún que otro problemilla sería perfecto.



V-Ball
Arcadia • 7.990 ptas.• Simulador deportivo
Este acercamiento medio futurista al soleado arte del volley te sorprenderá con unos guiños que te harán sonreír. Los toques de estilo se concentran básicamente en el modo multi-jugador, algunos movimientos especiales bastante hábiles, una animación simpática y las perversas travesuras de la bola.
Puntuación 70%

V-Rally
Centro Mail • 4.990 ptas. • Carreras
No es *Sega Rally*, pero es un juego de carreras que presenta un nuevo estilo súper realista. Al principio, estarás desconcertado pero con paciencia podrás llegar a dominar las 45 carreras del juego.
Puntuación 90%

Vandal Hearts



Iguana Games • 4.990 ptas. • Estrategia
Un juego de rol de batallas que podría llegar a reclutar a un buen puñado de ex adeptos a los duendecillos. Es un juego de estrategia por turnos con una trama envolvente y unos gráficos impresionantes.
Puntuación 80%

Versus
Proein • 8.990 ptas • *Beat 'em up*
Dispones de un montón de opciones. Puedes luchar con una pandilla de cuatro contra otra banda, o puedes escoger un solo personaje para que se enfrente a todos los demás, y los jefes, o incluso cuentas con una opción de exhibición. Hace unos años hubiera representado un buen desafío, pero hoy en día no.
Puntuación 64%

Victory Boxing
Iguana Games • 9.900 ptas. • Boxeo
Apariencia, sensación y funcionamiento distintos a cualquier otro juego de lucha. Hay una gran cantidad de estrategia en juego y los bloqueos y las evasiones son tan importantes como los golpes.
Puntuación 80%

Viewpoint
Iguana Games • 7.900 ptas. • *Shoot 'em up*
Un viejo arcade al que le han hecho un lavado en profundidad con intención de mejorarlo. Es demasiado duro como para aguantarlo cuan largo es. Gráficos un poco confusos que pueden hacerte chocar o estallar.
Puntuación 60%

Vigilante 8
Proein • 8.990 ptas. • *Shoot 'em up*
Un juego divertido, adictivo y de excelente factura técnica. Si tuviera más opciones y se solventara algún que otro problemilla en la generación de polígonos sería perfecto. De todas formas, es una pequeña maravilla.
Puntuación 85%

Viper
Infogrames • 7.990 ptas. • *Shoot 'em up*
Viper es, sin miedo a equivocarnos, el mejor «matamarcianos» para la Play. Tiene algunos errores, pero su jugabilidad, sus gráficos y su capacidad para hacerte volver a un pasado moderno le hacen merecedor de caer en tus manos.
Puntuación 85%

Virtual Pool
Proein • 6.990 ptas. • Billar
Toda la diversión de jugar en un bar pero sin aguantar el ruido. La física del juego es precisa, pero, aunque ofrece una buena visión y capacidad de control, un poco más de presentación no hubiera estado mal.
Puntuación 80%

VR Baseball ' 97



Iguana Games • 8.900 ptas. • Béisbol
Bonitos gráficos en 3-D, lleno de opciones y montones de capturas de movimiento en un juego súper realista. El problema es que se basa en uno de los deportes menos entretenidos del mundo. No se complicaron mucho la vida.
Puntuación 60%

WarCraft II 90%

Electronic Arts • 7.990 ptas. • Acción/estrategia

Sus gráficos «grumosos» ocultan un juego de asombrosa complejidad. Se parece bastante a *C&C*, pero lo preferimos gracias a una extraña jugabilidad que permite la aparición de elementos «mágicos».

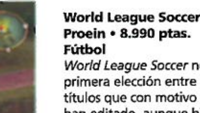


War Gods
New Software Center • 7.990 ptas. *Beat 'em up*
¡Grrr! Mírame. Tiembla ante el poderío de mi cornamenta y mi correa. ¡Grrr! Qué tontería. Los personajes no tienen muy buena pinta, los movimientos son terribles y la verdad es que, en general, da mucha risa.
Puntuación 40%

Warhammer
Iguana Games • 8.900 ptas. • Estrategia
Enanos y duendes resuelven sus diferencias a puñetazos en esta adaptación acción/estrategia de los típicos juegos de mesa de rol. Es una fantasía trasladada a la época medieval.
Puntuación 80%

Warhammer: II





EA • 7.990 ptas.• Estrategia
Nombre completo Warhammer: Dark Omen. Gana todas las contiendas en campos de batalla poligonales y ahorra tu buen dinerillo para actualizar tus criaturas medievales con un fabuloso equipo. En resumen, un juego de estrategia decente que se pierde un poco en la repetición y en la dificultad de sus niveles.
Puntuación 78%

Wayne Gretzky '98



New Software Center • 6.990 ptas. • Hockey sobre hielo
Más hockey en 3-D, pero esta vez patrocinado por ¡Wayne Gretzky! Los chicos de GTI han aprendido de los veteranos y el resultado es un juego de simulación fantástico en cuanto a estadísticas.
Puntuación 65%

Wreckin' Crew
Proein • 8.990 ptas.• Carreras
No es el juego más despampanante del mundo pero es rápido y descaradamente divertido. Wreckin' Crew presenta una experiencia de carreras basada en personajes de dibujos que corren en coches «huevo» a través de cuatro mundos temáticos. Es para tomárselo con buen humor.
Puntuación 70%

Wing Commander III
Iguana Games • 3.990 ptas. • Aventura/tiros
Una amalgama incomestible de película interactiva y un *shoot 'em up* espacial en 3-D. Las secuencias de película interactivas y los fragmentos de combate espacial se mueven y se juegan fatal.
Puntuación 30%

Wipeout



Sony • 3.990 ptas. • Carreras
Un clásico absoluto. Controlarlo es complicado pero resulta muy gratificante cuando ya dominas su máxima velocidad y sus controles, flotantes pero correctos. Y ahora lo tienes en la gama Platinum por 3.990 pesetas.
Puntuación 90%

Wipeout 2097



Iguana Games • 3.990 ptas. • Carreras
Una nueva clase Vector, más lenta, un sistema para superar mejor las colisiones, una clase Phantom más rápida, un enemigo mejorado y nuevas armas, constituyen todo un reto incluso para los veteranos.
Puntuación 93%

World Cup Golf



Iguana Games • 7.900 ptas. • Golf
Los mismos gráficos en 2-D con vistas en 3-D que utiliza su rival más vendido, *PGA Tour 97*. Y, para ser lo mismo tiene una concepción muy plana y una falta de vistas que frustran el realismo que pretende.
Puntuación 40%

World League Soccer
Proein • 8.990 ptas. Fútbol
World League Soccer no debería ser tu primera elección entre la multitud de títulos que con motivo del Mundial se han editado, aunque bien podría ser la segunda si eres un entusiasta del balompié. No está nada mal y puedes elegir entre un buen número de equipos. Los jugadores se parecen a los de verdad.
Puntuación 70%

WWF In your House



Iguana Games • 8.900 ptas. • Lucha libre
Diversión para cinco minutos. Esta secuela de *Wrestlemania* ofrece más tipos enfrascados en una acción absurda. Sin embargo, son más rechonchos, y van peor equipados.
Puntuación 40%

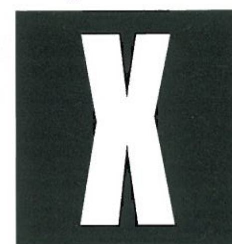


Total Drivin' 90%

Infogrames Ibérica • 7.990 ptas. • Carreras

Añade a las opciones de carrera y vehículo de *V-Rally* el estilo divertido y tipo arcade de *Rage Racer* y tendrás algo parecido. Gráficos muy elegantes, velocidad, 40 coches y 20 carreras a cual más extraña.

WWF Wrestlemania
Iguana Games • 8.900 ptas. • Lucha libre
Es tonto, pero los gráficos son graciosos y gracias a la cantidad de movimientos y la libertad en el tiempo hacen que puedas perder felizmente unas cuantas horas intentando conseguir la destreza del traje de lycra.
Puntuación 50%



Xenocracy



Ubi Soft • 7.995 ptas. • Simulador espacial
Eres un Ala Dorada y el comandante de las fuerzas de pacificación de la Organización de las Naciones Planetarias Unidas. Tu objetivo es restablecer la paz en la galaxia o morir en el intento. Para ello, tendrás a tu disposición cantidades industriales de arsenal de destrucción.
Puntuación 71%

X-Men Vs Street Fighter
Virgin • 7.990 ptas. • *Beat 'em up*
La idea original de combinar luchadores era interesante, pero si le falta esto se convierte en un juego que ofrece más de lo mismo. Muy bien acabado pero más de lo mismo.
Puntuación 70%



Z
Sony • 6.490 ptas. • Acción/estrategia
En esencia es *Command & Conquer*, pero con robots borrachos como personajes y una jugabilidad algo extraña, sobre tomar banderas y ocupar zonas. Sumamente difícil y, gracias al estricto diseño de niveles, (donde sólo con una única secuencia de órdenes bien coreografiada acabas el nivel) no está abierto a la misma experimentación que *Red Alert*.
Puntuación 65%



Zero Divide 2 63%

Sony • 6.990 ptas. • Beat 'em up

Zero Divide 2 es sin lugar a dudas mejor que su antecesor. Pero sus intenciones no llegan demasiado lejos en un terreno, el de la lucha, de por sí ya muy competitivo en el universo de la Play.

Si está interesado en anunciarse en esta sección solo tiene que llamar a los siguientes teléfonos:

Madrid 91 372 87 80
Barcelona 93 254 12 50



TIENDAS DISTRIBUIDORES M·G·K

BALEARES
MAHON MENORCA: C/. OBISPO SEVERO, 1
TEL. 971 36 63 72
IBIZA: C/. VÍA PÚNICA, 5 ~ TEL 971 39 91 0
MALLORCA
MANACOR: C/. BAIX DES COS, 39
ARENAL: C/. MARINETA, 5 TEL. 971 44 51 0

BARCELONA
C/. NICARÁGUA, 57-59 ~ TEL. 934 10 55 9
C/. BEGUR, 38 ~ TEL. 934 31 62 34
GRAN VÍA, 1087 ~ TEL. 932 78 23 87
BERNARD METGE, 6-8 ~ TEL. 932 78 07 6
TERRASSA: AVDA. JACQUARD, 35
TEL. 937 85 37 54
STA. Mª DE PALAUTORDERA:
C/. MAYOR, 31 - 1º ~ TEL. 938 48 03 545

BILBAO
BARRIO SANTUTXU
C/. PARTICULAR DE ALLENDE, 10
TEL. 944 73 31 41
CASCO VIEJO: C/. BELOSTIKALLE, 18
TEL. 944 15 56 42

BLANES
C/. HORTA D'EN CREUS, 40 ~ TEL. 972 35 24 8

GRANADA
CONCHA ESPINA, 16 ~ TEL. 958 12 80 21

ISLAS CANARIAS
LAS PALMAS
ARGUINEGUIN: C/. ANGEL GUIMERAL, 3
TEL. 928 15 14 35
SANTA CRUZ DE TENERIFE
GRANADILLA: C/. SAN FRANCISCO, 3
TEL. 922 77 19 04
LA LAGUNA: C/. LAS NIEVES, 18 FINCA ESPAÑ
TEL. 922 65 76 05
FUERTEVENTURA
PUERTO DE ROSARIO: C/. 23 DE MAYO, 89
TEL. 928 53 00 56

LA CORUÑA
C/. MENDEZ PIDAL, 8
TEL. 981 23 30 42

LLEIDA
CORREGIDOR ESCOFET, 16 ~ TEL 973 22 10 64

LUGO
C/. GUARDIAS, 5-7 CENTRO ~ TEL 982 20 32 83
FOZ: C/. CURROS ENRIQUEZ, 10 ~ TEL 982 13 35

MADRID
C/. CARLOS HERNANDEZ, 14
TEL. 913 77 15 62
COLLADO VILLALBA:
ALCAZAR DE TOLEDO, 35 - LOCAL 1
TEL. 918 49 18 05

SAN SEBASTIAN
PASEO DE ERRONDO, 4 ~ TEL 943 46 23 63

SEVILLA
C/. SALINEROS, S/N ~ TEL. 954 95 00 33
LAS CABEZAS: PLAZA DE LOS MARTIRIOS
TEL.907 11 85 43
UTRERA: JUAN XXXIII
TEL. 907 11 85 43

VALENCIA
C/. MAESTRO GOZALBO, 11
TEL. 963 74 37 92 / 963 55 24 68

VIZCAYA
SANTURCE: C/. DE LA PORTALADA, 2
TEL. 944 83 27 16

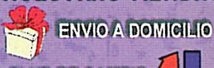


CORRE A TU TIENDA GameSHOP A COMPRAR TU VIDEOJUEGO, O SI LO PREFIERES LLAMA AL TELEFONO ...

967 - 507 269







BUSCA ESTOS SIMBOLOS EN NUESTRAS TIENDAS
- ENVIO A DOMICILIO
- CLUB DE CAMBIO
- COMPRA - VENTA DE JUEGOS USADOS

Producto	Precio
CONTROL PAD DUAL SHOCK	4.500
JOYSTICK DEVASTATOR	3.990
CONTROL PAD	2.100
MEMORY CARD (ROJA, TRANSPARENTE, AMARILLA, VERDE, NARANJA, NEGRA, BLANCA, GRANATE, AZUL, GRIS OSCURO)	2.100
VOLANTE RACE LEADER PARA PSX Y N64	10.990
VOLANTE GAMESTER	11.490



CONSOLA PLAYSTATION + DUAL SHOCK + DISCO DEMO — 19.900



CONSOLA PLAYSTATION + DUAL SHOCK + CONTROL PAD + MEMORY CARD 1Mb + DISCO DEMO — 22.990



CONSOLA PLAYSTATION + DUAL SHOCK + JUEGO SKULLMONKEYS + DISCO DEMO — 22.990



BREATH OF FIRE III — 7.990



CONSTRUCTOR — 7.990

EXPEDIENTE X — 7.990



INTER. SUPERSTAR SOCCER '98 — 8.490



MORTAL KOMBAT 4 — 7.990



MOTO RACER 2 — 7.490





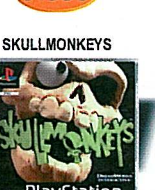










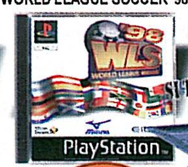














Juego	Precio
ADIDAS 98	7.490
ALUNDRA	7.490
ARMORED CORE	7.490
AUTO DESTRUCT	7.490
BATMAN & ROBIN	8.490
BIO FREAKS	7.490
BLASTRADIUS	7.490
BOMBERMAN WORLD	6.990
CARDINAL SYN	7.490
CIRCUIT BREAKERS	8.490
COLIN McRAE	8.490
DEAD OR ALIVE	7.490
EVERYBODY'S GOLF	7.490
FORSAKEN	7.490
FRANCIA 98	7.490
GHOST IN THE SHELL	7.990
GRAN TURISMO	7.990
KLONOA	7.490
KULA WORLD	7.490
POINT BLANK	6.990
RESIDENT EVIL 2	8.990
ROAD RASH 3D	7.490
SENTINEL RETURNS	7.490
SKULLMONKEYS	3.990
SMALL SOLDIERS	7.490
STREET FIGHTER COLLEC.	7.490
SUPER CROSS '98	7.490
SUPER PANG COLLECTION	7.490
TEKKEN 3	7.990
TOMBI	7.490
TOMMI MÄKINEN RALLY	7.990
TREASURES OF THE DEEP	7.490
VERSUS	8.490
WWF WAR ZONE	7.490
WORLD LEAGUE SOCCER '98	8.490

ALBACETE
Pérez Galdós, 36 - Bajo
02003 - Albacete
Tlf.: 967505226

ALICANTE
Pardo Gimeno, 8
03007 - ALICANTE
Tlf.: 965227050

ALICANTE
Avda. de la Libertad, 28
ELCHE
03206 - Alicante
Tlf.: 966660553

BADAJOZ
Avda. Antonio Chacón, 4
ZAFRA
06300 - Badajoz
Tlf.: 924555222

BARCELONA
Santiago Rusiñol, 31 - Bajos
SITGES
08870 - Barcelona
Tlf.: 938942001

BARCELONA
Boulevard Diana
Escolapis, 12 - Local 1B
VILANOVA I LA GELTRU
08800 - Barcelona
Tl.: 938143899

CADIZ
Benjumeda, 18
11003 - Cádiz
Tlf.: 956220400

GIRONA
Rutlla, 43
17007 - Girona
Tlf.: 972410934

HUELVA
Villanueva de los Castillejos, 1
21700 - Huelva
Tlf.: 959229680

LLEIDA
Unio, 16
25002 - LLeida
Tlf.: 973264077

NUEVA TIENDA

MADRID
La del Manojo de Rosas, 95
28021 - Madrid
Tlf.: 917237428

MALAGA
Trapiche, Local 5
MARBELLA
29600 - Málaga
Tlf.: 952822501

MURCIA
Avda. Juan Carlos I, 41
Residencial San Mateo
LORCA
30600 - Murcia
Tlf.: 968407146

SEVILLA
Plza. Bib - Rambla, 1
"Parque Alcosa"
41019 - Sevilla
Tlf.: 954673006

VALENCIA
Gran Via Marqués de Turia, 64
46005 - Valencia
Tlf.: 963334390

VIZCAYA
General Eraso, 8
48014 - Deusto - BILBAO
Tlf.: 944478775




SI LOS MALOS HUBIESEN CONVERTIDO
A TODA TU FAMILIA
EN ESTATUAS DE CRISTAL
TU TAMBIÉN ECHARÍAS FUEGO
POR LA BOCA.
SPYRO THE DRAGON
Por la boca, por la nariz y hasta por los ojos.
¿O es que hay derecho a que un tipejo como Gnasty Gnorc haga de tus parientes su colección particular de figuritas de cristal y no contento con eso las desperdigue por tropecientos mundos plagados de molestos, quisquillosos y disparatados enemigos, quedándose, para colmo, con todas las joyas de la familia? ¡Hasta ahí podíamos llegar, hombre!
Spyro the Dragon. ¡Está que arde!
1 Jugador
Tarjeta de Memoria 1 bloque
DUAL SHOCK
Consulta cualquier duda que tengas sobre "PlayStation" en el teléfono 902 102 102
PlayStation
Todo el PODER en tus MANOS
www.playstation.europe.com/spyro
"PLAYSTATION" elegida CONSOLA DEL AÑO
por los lectores de HOBBY CONSOLAS y SUPERJUEGOS y por los oyentes de GAME 40 (CADENA SER).
"PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Spyro the Dragon ™ & © 1998 Universal Interactive Studios, Inc. All Rights Reserved. Find us at: www.universalstudios.com Developed by Insomniac Games, Inc.
TBWA